

ATARI

magazin

2

März/April '83
3. Jahrgang

Informationen für XL/XE-Computer

P
P



**Workshop
Desktop Atari**

*** NEU * NEU ***

GEM'Y

Mega-Font-Texter 2.06

**Quick Ecke: Druckerausgabe mit BPUT
Das Computernetz INTERNET**

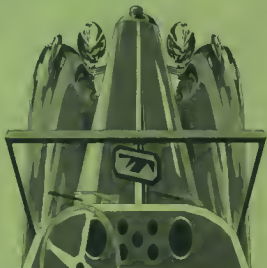
Aktuelles

Lode Runner Tool Disk
Dracula - The Count
Sound-Monitor
Speed Fox
Deluxe Invaders

Kommunikationsecke

Workshops

GTIA Magic
TextPro+
Waseo Publisher



NEU: Grafik einbinden mit TextPro



Spezialitäten für Ihren XL/XE

Unterhaltsam - Aufregend - Spannend

MEGA-FONT-TEXTER

Wer seine Bilder mit schönen Schriften verzieren will, dem wird die übliche 8x8-Pixelmatrix der Standard-fonts bald als zu begrenzt erscheinen. Jetzt gibt es dafür den Mega Font Texter.

Dieses Programm arbeitet mit größeren Fonts, die sogar teilweise bessere Qualität als die Print Shop Zeichensätze haben! Und das Tollste: Die deutschen Umlaute und das "ß" sind mit dabei!

Weiteres Plus: Man kann die Fonts auch selbst erstellen! Außerdem sind Funktionen wie Unterstreichen, Kursivstellung und Hohl (Outline) selbstverständlich.

Auf der Diskette befinden sich bereits 5 fertige Fonts. Konverterprogramme in Turbo Basic und eine ausführliche, deutsche Anleitung. Wer seine Bilder ausdrucksvoll beschriften will, der wird dieses Programm sehr gut gebrauchen können!

Best.-Nr. AT 182

DM 29,80

LOGISTIK!

Endlich einmal wieder ein technisch erstklassig programmiertes Knobelspiel, das die Köpfe zum Rätseln bringt. Eine Super-Umsetzung des AMIGA-Suchtspiels 'LOGICAL', das auf dem Alan nicht zu realisieren schien, ist nun erhältlich.

Hier einige Features: geschicktes Einsetzen von Rasterfarben, das es ermöglicht, scheinbar mehr als vier Farben in GRAPHICS 15 darzustellen, DLs, die dafür sorgen, daß mehr als 4 PLAYER auf dem Bildschirm zu sehen sind, keine Charakter Grafik, sondern ein Spiel in GRAPHICS 15, das viel mehr und komplexere Bewegungen zuläßt; 99 Levels, die das Spiel bestimmt nicht langweilig werden lassen!

Best.-Nr. AT 170

DM 29,80

Bärenstarke Programme

Benutzen Sie für Ihre Bestellung einfach die beigelegte Postkarte

Beachten Sie auch die neuen Produktinformationen

Power per Post - Postfach 1640 - 7518 Bretten

MINESWEEPER

Neues von Harald Schönfeld präsentiert: Power Per Post mit dem vorliegenden Spiel! Es handelt sich hierbei um einen Branküller, der dieses Wort mehrmals verdient, denn da muß man echt gut überlegen und aufpassen, daß der Kopf nicht zu qualmen anfängt!

Man hat ein Spielfeld, dessen Größe sich nach dem Level (1-4) richtet. Alle Felder sind herumgedreht. Man muß nun mit seinem Cursor Felder anwählen, die man dann umdreht. Erwischt man eine Bombe, so ist Spielende. Bei einem Leerfeld werden zahlreiche andere Leerfelder aufgedeckt.

Am meisten kommen aber die Zahlfelder vor. Die Zahl signalisiert dem User, mit wieviel Bomben bei den benachbarten Feldern zu rechnen ist. Tja und so muß man aben die Levels schaffen.

Harald Schönfeld zeigt mal der Welt, was ein richtiger Branküller ist, der zudem sehr sehr sehr sehr motiviert.

Best.-Nr. AT 222

DM 16,-

The Laser Robot

Sie übernehmen die Rolle des Laser Robots und müssen in 20 Levels ihre Run-and-Jump Fähigkeiten unter Beweis stellen.

Ziel ist es, in jedem Level die blinkenden Gegenstände einzusammeln, sich dabei aber nicht von den grünen Monstern erwischen zu lassen, die man leider mit seinem Laser nicht erledigen kann. Doch Vorsicht! Es gibt auch noch andere Feinde.

Achje, nebenher läuft ja noch das Zeitlimit ab.

Das Titelbild ist schön farbig und sehr gut animiert, dazu wird auch eine Titelmelodie gespielt. Die Grafik während des Spieles ist recht gut, die Hintergrundgrafik wechselt von Level zu Level.

Der eigene Roboter ist farbenprächtig und sehr gut animiert, was man von den schleimigen, grünen Monstern nicht behaupten kann.

Das Spiel macht eigentlich irren Spass. Fans von Run-and-Jump Games werden von diesem Spiel sicherlich begeistert sein.

Best.-Nr. AT 199

DM 29,80

Lieber Atari Freund,

es ist kaum zu glauben wie schnell die Zeit vergeht.

Es sind bereits wieder 2 Monate im neuen Jahr verstrichen, und Sie warten bestimmt schon auf das neue ATARI magazin.

Zunächst möchte ich aber auf einige Probleme hinweisen, die wir in Zukunft zu erwarten haben.

Die Post schlägt zu !!!

Die Post schlägt gleich zweimal zu, und ohne Konkurrenz ist dies auch leicht möglich. Ab 1. April (und dies ist leider kein Aprilscherz) gibt es nicht nur keine Drucksache mehr, sondern auch das restliche Angebot der Post zeichnet sich durch enorme Preiserhöhungen aus. Von dem Chaos, das die neuen 5-stelligen Postleitzahlen demnächst verursachen, möchte ich heute gar nicht reden.

Aber dies ist noch nicht alles, was die Politiker für uns Bürger auf Ihrem Plan stehen haben. Jeden Tag hört man von neuen interessanten Abgaben.

Dies bedeutet, es wird immer enger - für uns alle!

Deshalb haben wir eine große Bitte an Sie! Damit unser Team auch weiterhin seine Arbeit in die Atari's stecken kann, sollten Sie von unserem Neujahrspaket, das wir einige Zeit verlängert haben, unbedingt Gebrauch machen.

Wir hoffen immer noch, daß sich das Motto "Leben und Leben lassen" als richtig erweist.

Nutzen Sie das Sparangebot!!!

Des beste Beispiel ist eben unser Neujahrspaket. Anstatt alle Preise zu erhöhen, bieten wir Ihnen ein absolutes Sparangebot an.

Solche Angebote sind aber nur möglich, wenn alle User (und ich meine wirklich alle User) dieses Angebot nutzen, ansonsten wird es in Zukunft noch enger.

Aber genug damit, genießen Sie jetzt erst einmal die neueste Ausgabe des ATARI magazins.

Mit freundlichen Grüßen

Werner Rätz

Werner Rätz

P.S.: Leider erscheint diese Ausgabe 7 Tage später als geplant. Ein Virus (kein Computervirus) hat mich kurz vor Fertigstellung über eine Woche an das Bett gefesselt.

INHALT

Games Guide	S. 4-6
Tips & Tricks	S. 6-9
Kommunikationsecke	S. 10-15
Internet	S. 16-17
Serien	
Workshop GTIA Magic	S. 18
Neujahrsangebot	S. 19
Quick-Ecke	S. 20
Workshop TextPRO+	S. 21-24
Workshop Wesco Publ.	S. 25-26
PPP-Angebot	S. 27
Assemblierecke Teil 4	S. 28
Kleinenzeigen	S. 29
Player Missile Grafik	S. 30-31
Workshop Desktop AtariS.	S. 31-32
PD-Ecke	S. 33
Aktuelle Produktinformationen	
Speed Fox	S. 34
Soing II	S. 34
Tarkue	S. 34
Restposten	S. 35
Hari Hat Mack	S. 36
Deluxe Invaders	S. 36
Dracule - The Count	S. 36
Diskline 21	S. 36
GEM'Y	S. 37
Sound-Monitor	S. 37
Siemack	S. 37
Lode Runner	S. 38
TAAM	S. 39
Hardware Angebot	S. 40-41
Desktop Atari	S. 42-45
Mega-Font-Texter 2.05	S. 45
Impressum/Vorschau	S. 46
Programmwettbewerb	S. 47
DTP-Angebot von PPP	S. 48

GUIDE



An alle Spiele-Freaks

Wir suchen für unseren Games Guide jede Menge Tips. Haben Sie einen Lösungsweg zu einem Spiel, oder wissen Sie Tricks zu Games, dann nichts wie ran. Jeder Hinweis zu einem Game kann für andere User nützlich sein.

Kennwort: Games Guide

Wenn Sie also aktiv bei Games Guide mitmachen wollen, schicken Sie Ihren Tip unter dem Kennwort Games Guide an:

Power per Post, PF 1640

7518 Bretten

Aktive Teilnahme an Games Guide - Bonus-Gutschein-Verlosung

Wie schon im Vorwort erwähnt, machen auch Sie aktiv mit!

Die Games Guide kann nur so gut sein, wie sie von Ihnen gestaltet wird.

Aus diesem Grund verlosen wir unter den Einsendern (Kannwort Games Guide) 10 Gutscheine im Wert von 5,- DM.

Invasion

\$5can.b Lives

Ixion

\$21 Lives

Jumpman

\$3010 Live

Jinks

\$bc12 -> \$4c, \$27, \$b2
unsterblich

Jungle Hunt

\$2n Lives

Jump

\$801f Lives

Kaboom

\$90 lives

Karateka

\$b6 Energy

\$b7 Feindenerole

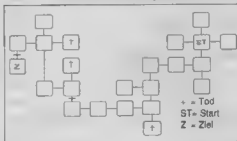
\$ba5 > \$a5 unsterblich

\$b18 -> \$f0

Gegner bei erstem Schlag
tot.

Future Nightmare

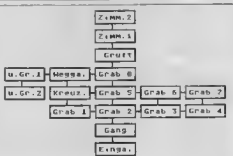
S / S / untersuche Radio / spiele Kassette / zerstöre
Radio / nimm Kabel / N / W / W / S / S / W / W / W / toste
Mutanten / renne N / W / H / N / untersuche Leichen /
nimm Brief / lese Brief / S / W / untersuche Tür / benutze
Kabel / S / Anworten Land, Hoffnung, Wahnsinniges.



Westen und Süden, wo man den Grabstein untersucht und anschließend gräbt. Die Kette nimmt man und geht zweimal nach Westen, zweimal nach Norden und nach Westen, um dort das Grab zu untersuchen. Man nimmt den spitzen Holzpflock und geht nach Süden, dort untersucht man das Grab und nimmt das Messer. Nun geht's nach Norden, zweimal nach Osten und zweimal nach Norden. Man untersucht den Kerzenständer, nimmt diesen, geht nach Norden und wirft den Kerzenständer. Das Unheil ist nun beseitigt.

SATAN

Man startet an der Eingangsporte. Von dort aus geht man nach Norden, untersucht dort die Pforte und nimmt das dort entdeckte Kreuz an sich. Dann geht man nach Norden, zweimal nach Osten, nach Norden und untersucht an dieser Stelle das Grab und nimmt die Plakette, die man so entdeckt. Dann geht's nach



Kleine Hilfen zu UNRIAGH I

Vor dem Ausführen eines Befehls, wird die jeweils erwünschte Option eingegeben (z.B. Suchen) und mittels Pfahl (Joystick und Feuerknopf) an dem angeklickten Gegenstand ausgeführt, bis man sie ändert.

Rechts neben der Ausführungsoption wird angezeigt, was die linke Hand trägt. Das kann ein Schild, ein Bogen, ein Schlüssel und div. andere Dinge sein, die nicht alle sinnvoll sind. Oben rechts wird, unter Waffe, angezeigt, was die rechte Hand trägt.

Um etwas in die Hand zu nehmen, drückt man die Leertaste und kommt in die Inventar-menü. "Benutzen" eingeben und die jeweilige Zahl mit RETURN eingeben. Waffen, mit Ausnahme des Bogens, erscheinen in der rechten, Schild, Bogen und diverse Kleinzelte in der linken Hand.

Bevor man etwas öffnen kann, muß man einen Schlüssel oder ein Zaubermittel in der linken Hand haben.

Zaubermittel entstehen durch einen Gegenstand in der linken Hand und dem dazugehörigen Zauberswort (Magie).

Jeder zerschlagene Gegenstand ist unwiederbringlich zerstört.

Mit "Gehen" gelangt man in neue Räume, wobei die Richtung, in die man in den Raum blickt, oben rechts mit einem kleinen Kompass angezeigt wird.

Der untere Bildrand ist ebenfalls eine Tür - meistens die Tür, durch die man eingetreten ist. Ausnahmen bilden Räume mit mehreren Ausgängen, denn immer auf den Kompass achten.

Nicht alle im Raum zu findenden Gegenstände sind auf dem Bild dargestellt. Da liegt z.B. ein Messer in einem Busch, ein Schlüssel unter einem Kissen, ein Zweihänder im Höhlengestein, sind Geheimtüren in den Wänden, aber auch Fallen an

allen möglichen Stellen aufgestellt. Daher ist es sinnvoll, jederzeit ein Schild zu tragen - vor allem beim Betreten von Räumen, denn manchmal sind sie nicht unbewohnt.

So, nun ist aber schon fast zu viel gesagt. Alles andere sollten Sie selbst herausbekommen; daß manche Tränke nicht so gut sind, welche Farbe sie haben, daß der Werwolf Angst vor Silber hat, daß, bleibt man zu lange in den Räumen, unsichtbare Schattengeister kommen und der Helm des Todes...

Schlüssel:

- S1: grün unter dem Stuhl im Keller
- S2: gold in der Küche auf dem Feß
- S3: blau im Schrankraum in einem Beutel
- S4: schwarz unter dem Kopfkissen im ersten Raum
- S5: silber im rechten Auge des Totenschädels

Tränke und Mittel:

- Kerelle rot + Stärke
- Flasche rot: - Stärke
- Kerelle grün: - Leben

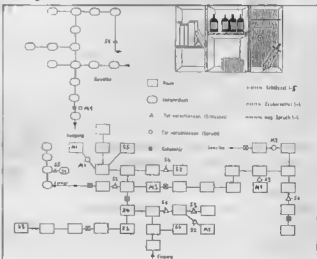
- Flasche grün: + Leben
- Kerelle klar: neutral
- Flasche klar: - Leben
- Stuhl: + Leben
- Pornoheft: - Leben + Stärke
- Quelle: + Leben
- See: - Leben
- Brei: - Leben

Zaubermittel:

- M1 Mantel und "INTRANI"
- M2 Schädel und "ARGONIA"
- M3 Lampe und "ZARKJI"
- M4 Kristall und "TIRANI"

Wissenswertes:

1. Den Troll mit dem Käse beruhigen.
2. Der Werwolf schaut das Silbermeer.
3. Unriagh stirbt mit "TIRANI" oder mit Wasser (er iet ja aus Natrlum).
4. Den magischen Helm sollte man besser zerschlagen.
5. Das Zuschlagen der Tür des Raumes hinter dem Schrank, kann durch Ablegen eines Steines verhindert werden.
6. Sollte man in die Grube im Goldraum gefallen sein, kommt man mit der Rolle Seil wieder heraus.



Tips und Tricks

POKE 702,X X=0 Kleinbuchstaben
 X=64 Großbuchstaben
 X=128 Grafikzeichen

Mit den nachfolgenden POKEs läßt sich die Tastatur steuern. Es können nur die gepoketen Buchstabenarten eingegeben werden.

POKE 731,1 Tastenklick aus
POKE 731,0 Tastenklick an
POKE 566,158 BREAK gesperrt
POKE 703,4 Textfenster in Gr.0
POKE 703,24 Textfenster aus
PEEK(53775) 250 Nix gedrückt
251 Taste gedrückt
247 Shift gedrückt
243 Shift + Taste gedrückt

Sonstige Tips und Tricks:

PEEK(53770) Zufallszahl zwischen 0 und 255
X=USR(58484) Warmstart
X=USR(58487) Kaltstart
OPEN #n,4,0,"D:FILENAME.EXT"
X=USR(5576) DOS-L in BASIC

Tips für PM-Grafik

von Jörg Reichardt

POKE 53277,3 PM-Grafik einschalten
POKE 53252-255 PM-1.-4 Missle/Wert 0 · POS ganz links
Wert 251 · POS ganz rechts
POKE 53248 251 PM-1 -4 Player/Wert 0 · POS ganz links
Wert 251 · POS ganz rechts
POKE 53256,0 oder 2 PM-Player-Breite-normal 16 Bildpunkte
POKE 53256,1 PM-Player-Breite-doppelt 32 Bildpunkte
POKE 53288,3 PM-Player-Breite-vierfach 72 Bildpunkte
POKE 54279 PM-Speicheradresse, wo Daten der PM Grafik beginnen
POKE 559 34 PM-SDMCTL-Register, normal für Grafikfenster 320*192
POKE 559,42 PM-SDMCTL-Register, doppelzeilig für Grafik-Fenster 320*192

AUFRUF

Nur durch viele Beiträge von aktiven Lesern wird die Rubrik

"Tips & Tricks"
erst richtig interessant!!!

Alle Atarianer sind deshalb aufgerufen, an Ihrer Rubrik "Tips & Tricks" aktiv teilzunehmen.

Die Einsteiger kommen in den Zeitschriften meistens zu kurz. Dies möchten wir hier ändern. Es soll eine kleine Einsteigerecke entstehen. Dafür brauchen wir Ihre Tips, Tricks, kleinere Programme und deren Dokumentation. Es liegt an Ihnen, sich an der Gestaltung des Atari magazins zu beteiligen.

Wird Ihr Tip im ATARI magazin verwendet, erhalten Sie von uns einen Einkaufsgutschein bis zur Höhe von DM 20,-

Kennwort Tips & Tricks

Power per Post, PF 1640, 7518 Bretten



Wir freuen uns auf Ihre Post

TIPS & TRICKS - LISTINGS - TIPS & TRICKS

POKE 559,0 keine Bildschirmausgabe - 1/3 schnellere Rechenzeit

POKE 623,4 PM - alle hinter der Grafik

POKE 623,1 PM - alle vor der Grafik

POKE 823,2 PM-1.+2.Player vor / 3.+4. hinter der Grafik

TIPS & TRICKS

von Frederik Holst

In den nächsten Ausgaben des ATARImagazine will ich auf die Textausgabe in den Grafikmodi eingehen. Nun werden zwar einige sagen "Warum denn Textausgabe? Ich habe dafür doch den TEXT-Befehl in Turbo-Basic!". Das ist natürlich richtig. Die Frage ist sogar noch berechtigter, wann ich nun sage, daß ich für diese Textausgabe auch Turbo-Basic verwenden will. Jedoch will ich einen Weg benutzen, der zwar nicht so schön, schnell und elegant ist wie der TEXT-Befehl, der es aber nachher immerhin möglich macht 80 Zeichen auf einem Graphics 8 Bildschirm darzustellen! Dies kann der TEXT-Befehl nämlich nicht.

Doch fangen wir mit der grauen Theorie an: Wie jeder weiß, ist ein Zeichensatz aus 128 verschiedenen Bitmustern aufgebaut. Jeder von ihnen stellt ein Zeichen dar. Das Bitmuster des Ausrufezeichens sieht so aus:

00011000

00011000

00011000

00011000

00000000

00000000

00011000

00011000

Stellt man sich die Einsen als ausgefüllte Kästchen vor, so entsteht ein Ausrufezeichen. Diesen Effekt kann man sich zu Nutzen machen, indem man den ersten Wert irgendwo in den GR8 Bildschirmspeicher poket, den zweiten genau eine Zeile (40 Byte weiter) darunter setzt usw. Dann entsteht an dieser Stelle ein Ausrufezeichen.

Ein Programm dazu könnte so aussehen:

10 GRAPHICS 8

20 FOR X=0 TO 7

30 POKE DPEEK(88)+X*40,PEEK(\$E008+X)

40 NEXT X

50 END

Wenn man sich alle Zeichen ansehen will, erweitert man das Programm um folgende Zeilen:

15 FOR Y=0 TO 312 STEP 8

45 NEXT Y

Außerdem muß hinter das X*40 ein +Y eingefügt werden, daß \$E008 in \$E000+Y+X geändert werden.

Nun sehen Sie die erste Zeile mit dem Zeichensatz des XL gefüllt. Der Schritt zur Eingabe eines ganzen Strings ist nun nicht mehr schwer. Das einzige, was außer der Positionierung auf dem Screen noch zu erledigen ist, ist die Umrechnung vom ASCII Wert in die Zeichensatzposition. Glücklicherweise entspricht die Anordnung innerhalb des Zeichensatzes der des internen Bildschirms. Dafür gibt es folgende Umrechnungstabellen

Umwandlung von ASCII Werten in internen Code

0 - 31 ASCII plus 64

32 - 95 ASCII minus 32

96 - 127 bleibt unverändert.

Umwandlung von internen Code in ASCII

0 - 63 interner Code plus 32

64 - 95 interner Code minus 64

96 - 127 bleibt unverändert.

Will man nun also den Buchstaben "A" auf dem Bildschirm darstellen, so rechnet man folgendes:

65 (ASCII Wert von "A") - 32 + \$E000 = \$E021

Diesen Wert setzt man dann in das Programm ein. Bei inversen Charakteren gilt es folgendes zu beachten: Da ein normaler Zeichensatz keine Inversen Zeichen besitzt, muß man diese selbst "herstellen". Will man beispielsweise ein inverses "A" darstellen, so rechnet man aus der Tabelle den Wert für ein normales "A" aus (also mit dem Wert 65 und nicht mit 93) und setzt an das Ende von Zeile 30 ein "EXOR 255". Dies kehrt das jeweilige Bitmuster um, was einer Invertierung auf dem Screen gleichkommt.

Also: Bei ASCII-Werten größer als 128 zusätzlich zu den oben angegebenen Werten immer noch 128 abziehen!

Dies soll für dieses Mal reichen. Mit einer ähnlichen Methode wie mit dem Invertieren wird es dann auch möglich sein, 80 Zeichen darzustellen.

Tips & Tricks zu Grafik-FORTH Teil II

Herzlich willkommen zum 2. Teil der neuen Serie. Das heutige Thema ist das Eingeben und Speichern von Zahlenkolonnen. Wenn beispielsweise eine statistische Erhebung über das Durchschnittsalter einer Gruppe von 25 Personen gemacht wird, ist es unsinnig alle diese Alterswerte auf dem Stack zu belassen. Der Stack dient der "Kommunikation" zwischen den einzelnen Wörtern und nicht als Datenfeld!

Nur mit äußerst komplizierten und sehr schwer verständlichen Methoden, die zudem vom Lösen der eigentlichen Aufgabe abhalten, kann auf Stackwerte zugegriffen werden, die z.B. an 10. oder 15. Stelle liegen. Es gäbe monströse Programme mit einer sehr schlechten Performance, wenn der Stack als Datenfeld mißbraucht würde.

Viel geeigneter für solche Aufgaben sind Arrays. Arrays sind Speicherbereiche, die für Daten reserviert wurden und bei denen der Zugriff auf jedes Element sehr einfach möglich ist. In BASIC werden Arrays mit dem DIM-Befehl erzeugt:

```
10 DIM A(100),B(10,20)
```

Zahleneingabe

Die Eingabe der einzelnen Alterswerte erfolgt diesmal nicht, wie sonst als Zahlenkolonne über den Stack, sondern ähnlich wie in BASIC mit dem INPUT-Befehl. In FORTH gibt es kein Wort zum direkten Einlesen von Zahlen. Vielmehr gibt es die Wörter **EXPECT** (**EXPECT** **a** **1** **2** **3**) und **(NUMBER)** (**d1** **a1** **--** **d2** **a2**). **EXPECT** liest # Zeichen ein und speichert sie ab Adresse **a** im Speicher **(NUMBER)**. Ein Bestandteil von **(NUMBER)** wandelt eine ab Adresse **a1+1** stehende Zeichenkette in eine doppelte genaue Zahl um. **a2** ist die Adresse des ersten Zeichens, das nicht mehr umgewandelt werden kann.

Durchschnitt

Bevor wir mit dem eigentlichen Programmieren anfangen, überlegen wir uns zuerst genau, WAS das Programm leisten soll; zur Beschreibung unserer Gedanken benutzen wir eine FORTH ähnliche Sprache:

```
: DURCHSCHNITT ( -- Durchschnitt)
```

```
  ALTER EINLESEN SUMME ANZAHL ;
```

ALTER definieren wir als ein Zahlenarray für 25 Werte plus einem Längenbyte

```
TBL ALTER 25 DUP 1+ ALLOT ALTER C!
```

Im ersten Byte steht, wie bei FORTH üblich, die Längenangabe. So kann man mit **COUNT** (**a** **--** **a+1** **#**) arbeiten. **COUNT** ändert die Adresse **a** eines Arrays, dessen Länge in seinem ersten Byte gespeichert ist und fügt das Längenbyte hinzu.

EINLESEN (**a** **--**) liest die Alterswerte ein

```
EINLESEN ( a -- )
```

```
COUNT 0 DO
```

```
  ." Geben Sie das Alter von Person " i . " ein: "
```

```
3 INPUT OVER 1+ C!
```

```
LOOP ;
```

SUMME (**a** **--** Summe) rechnet alle Alterswerte zusammen, denn der Durchschnitt (für Experten: das arithmetische Mittel) wird ja bekanntlich nach der Formel:

$$\text{Summe aller Alterswerte}$$

Durchschnitt = $\frac{\text{Summe aller Alterswerte}}{\text{Anzahl der Personen}}$

berechnet

Die Definition von **SUMME** lautet:

```
: SUMME ( a -- Summe)
```

```
  COUNT 0 SWAP 0 DO
```

```
    OVER 1+ C@ +
```

```
  LOOP SWAP DROP ;
```

Durch **OVER 1+ C@** wird, wie bei **EINLESEN**, die Adresse des **i**-ten Alterswertes berechnet

ANZAHL (**a** **--** Anzahl) ist sehr einfach zu definieren, da die Anzahl der Werte im ersten Byte von **ALTER** gespeichert ist:

```
: ANZAHL ( a -- Anzahl)
```

```
  C@ ;
```

Weder in der Definition von **EINLESEN** oder der von **SUMME** noch der von **ANZAHL** taucht das Wort **ALTER** auf. Es wird immer über seine auf dem Stack liegende Adresse **a** Bezug darauf genommen. Deshalb braucht **ALTER** auch nicht in der Definition von **DURCHSCHNITT** zu stehen:

```
: DURCHSCHNITT ( a -- Durchschnitt)
```

```
  DUP EINLESEN ( a -- a)
```

```
  DUP SUMME ( a -- a Summe)
```

```
  SWAP ( a Summe -- Summe a)
```

```
  ANZAHL ( Summe a -- Summe Anzahl)
```

```
  / ( Summe Anzahl -- Durchschnitt ) ;
```

In der Definition von **EINLESEN** steht **3 INPUT**. **INPUT** liest eine Zahl, die über die Tastatur eingegeben wird, ein. **3** gibt die maximale Anzahl der Ziffern, aus der die Zahl bestehen kann, an. **INPUT** ist kein Wort des Standard-FORTH Vokabulars. Ich habe es in 3 Versionen geschrieben, welche Sie benutzen (a) Ihnen nach belieben freigestellt.

Version 1 arbeitet mit **(NUMBER)**. Es wird zuerst eine Zeichenkette eingelesen und danach wird überprüft, ob es sich dabei um eine Zahl handelt. Wenn keine gültige

Zahl eingegeben wurde, wird eine Fehlermeldung ausgegeben, und es wird erneut ein Zeichenkette eingelesen. Ansonsten wird die Zahl auf den Stack gelegt.

Version II prüft jedes Zeichen, das eingegeben wird, direkt. Ungültige Zeichen werden nicht angenommen. Jede gültige Ziffer wird zu den anderen **DAZU**addiert. Die Schwierigkeit beim Schreiben dieser Version war, zu verhindern, daß der Benutzer nur <RETURN> eingibt, anstatt eine Zahl und ein <RETURN> einzugeben.

Version III steuert die Eingabe der gültigen Tasten mit Hilfe des Betriebssystemes. Es gibt eine Tabelle, Systemtastentabelle genannt, die bestimmt, welche Tasten benutzt werden können. Diese Tabelle liegt ab Adresse 64337 im Speicher und ist 192 Bytes lang. Sie besteht aus drei 64-Byte großen Teilen.

- Teil 1: normale Tasten (Buchstaben+Kleinbuchstaben)
- Teil 2: "geSHIFTete" Tasten
- Teil 3: CONTROL-Tasten

Die Speicherstellen 121 und 122, auch "KEYDEF" genannt, sind die Zeiger auf die Tastaturliste. Wenn man sich eine eigene Tastaturliste erstellt und deren Adresse in KEYDEF speichert, kann man selber bestimmen, welche Tasten zugelassen werden. Genau dieses wurde bei der 3. Version von INPUT gemacht. Das Wort **ERLAUBT** erlaubt jeweils eine Taste, die benutzt werden kann. Auch hier ist zu beachten, daß <RETURN> erst erlaubt (155:KEYDEF 12 + C) werden darf, wenn schon eine Ziffer eingelesen wurde. Diese Version von INPUT arbeitet nur richtig, wenn die dezimale Zahlenbasis gewählt wurde.

Das Programm

Mit 3 **LOAD** läßt sich das Programm laden.

ALTER DURCHSCHNITT

startet es.

Es darf natürlich immer nur eine **INPUT**-Version benutzt werden. Die Backslashes (<SHIFT>+<+>) in SCR# 3 verhindern die Ausführung des Codes hinter sich. Wenn also eine andere **INPUT**-Version benutzt werden soll, tauscht man einfach die Backslashes aus. Löschen Sie beispielsweise den Backslash am Anfang der 5. Zeile und schreiben Sie einen am Anfang der 4. Zeile. Wenn die Wörter schon einmal geladen wurden, muß man sie mit **FORGET** **FOLGEN** löschen. Danach kann man erst eine andere Version laden. Viel Spaß beim Ausprobieren.

Rainer Hansen

```

: 121 121 122 123 124 125 126 127 128 129 130 131 132 133 134 135 136 137 138 139 140 141 142 143 144 145 146 147 148 149 150 151 152 153 154 155 156 157 158 159 160 161 162 163 164 165 166 167 168 169 170 171 172 173 174 175 176 177 178 179 180 181 182 183 184 185 186 187 188 189 190 191 192 193 194 195 196 197 198 199 200 201 202 203 204 205 206 207 208 209 210 211 212 213 214 215 216 217 218 219 220 221 222 223 224 225 226 227 228 229 230 231 232 233 234 235 236 237 238 239 240 241 242 243 244 245 246 247 248 249 250 251 252 253 254 255 256 257 258 259 260 261 262 263 264 265 266 267 268 269 270 271 272 273 274 275 276 277 278 279 280 281 282 283 284 285 286 287 288 289 290 291 292 293 294 295 296 297 298 299 300 301 302 303 304 305 306 307 308 309 310 311 312 313 314 315 316 317 318 319 320 321 322 323 324 325 326 327 328 329 330 331 332 333 334 335 336 337 338 339 340 341 342 343 344 345 346 347 348 349 350 351 352 353 354 355 356 357 358 359 360 361 362 363 364 365 366 367 368 369 370 371 372 373 374 375 376 377 378 379 380 381 382 383 384 385 386 387 388 389 390 391 392 393 394 395 396 397 398 399 400 401 402 403 404 405 406 407 408 409 410 411 412 413 414 415 416 417 418 419 420 421 422 423 424 425 426 427 428 429 430 431 432 433 434 435 436 437 438 439 440 441 442 443 444 445 446 447 448 449 450 451 452 453 454 455 456 457 458 459 460 461 462 463 464 465 466 467 468 469 470 471 472 473 474 475 476 477 478 479 480 481 482 483 484 485 486 487 488 489 490 491 492 493 494 495 496 497 498 499 500 501 502 503 504 505 506 507 508 509 510 511 512 513 514 515 516 517 518 519 520 521 522 523 524 525 526 527 528 529 530 531 532 533 534 535 536 537 538 539 540 541 542 543 544 545 546 547 548 549 550 551 552 553 554 555 556 557 558 559 560 561 562 563 564 565 566 567 568 569 570 571 572 573 574 575 576 577 578 579 580 581 582 583 584 585 586 587 588 589 590 591 592 593 594 595 596 597 598 599 600 601 602 603 604 605 606 607 608 609 610 611 612 613 614 615 616 617 618 619 620 621 622 623 624 625 626 627 628 629 630 631 632 633 634 635 636 637 638 639 640 641 642 643 644 645 646 647 648 649 650 651 652 653 654 655 656 657 658 659 660 661 662 663 664 665 666 667 668 669 670 671 672 673 674 675 676 677 678 679 680 681 682 683 684 685 686 687 688 689 690 691 692 693 694 695 696 697 698 699 700 701 702 703 704 705 706 707 708 709 710 711 712 713 714 715 716 717 718 719 720 721 722 723 724 725 726 727 728 729 730 731 732 733 734 735 736 737 738 739 740 741 742 743 744 745 746 747 748 749 750 751 752 753 754 755 756 757 758 759 760 761 762 763 764 765 766 767 768 769 770 771 772 773 774 775 776 777 778 779 780 781 782 783 784 785 786 787 788 789 790 791 792 793 794 795 796 797 798 799 800 801 802 803 804 805 806 807 808 809 810 811 812 813 814 815 816 817 818 819 820 821 822 823 824 825 826 827 828 829 830 831 832 833 834 835 836 837 838 839 840 841 842 843 844 845 846 847 848 849 850 851 852 853 854 855 856 857 858 859 860 861 862 863 864 865 866 867 868 869 870 871 872 873 874 875 876 877 878 879 880 881 882 883 884 885 886 887 888 889 890 891 892 893 894 895 896 897 898 899 900 901 902 903 904 905 906 907 908 909 910 911 912 913 914 915 916 917 918 919 920 921 922 923 924 925 926 927 928 929 930 931 932 933 934 935 936 937 938 939 940 941 942 943 944 945 946 947 948 949 950 951 952 953 954 955 956 957 958 959 960 961 962 963 964 965 966 967 968 969 970 971 972 973 974 975 976 977 978 979 980 981 982 983 984 985 986 987 988 989 990 991 992 993 994 995 996 997 998 999 1000 1001 1002 1003 1004 1005 1006 1007 1008 1009 1010 1011 1012 1013 1014 1015 1016 1017 1018 1019 1020 1021 1022 1023 1024 1025 1026 1027 1028 1029 1030 1031 1032 1033 1034 1035 1036 1037 1038 1039 1040 1041 1042 1043 1044 1045 1046 1047 1048 1049 1050 1051 1052 1053 1054 1055 1056 1057 1058 1059 1060 1061 1062 1063 1064 1065 1066 1067 1068 1069 1070 1071 1072 1073 1074 1075 1076 1077 1078 1079 1080 1081 1082 1083 1084 1085 1086 1087 1088 1089 1090 1091 1092 1093 1094 1095 1096 1097 1098 1099 1100 1101 1102 1103 1104 1105 1106 1107 1108 1109 1110 1111 1112 1113 1114 1115 1116 1117 1118 1119 1120 1121 1122 1123 1124 1125 1126 1127 1128 1129 1130 1131 1132 1133 1134 1135 1136 1137 1138 1139 1140 1141 1142 1143 1144 1145 1146 1147 1148 1149 1150 1151 1152 1153 1154 1155 1156 1157 1158 1159 1160 1161 1162 1163 1164 1165 1166 1167 1168 1169 1170 1171 1172 1173 1174 1175 1176 1177 1178 1179 1180 1181 1182 1183 1184 1185 1186 1187 1188 1189 1190 1191 1192 1193 1194 1195 1196 1197 1198 1199 1200 1201 1202 1203 1204 1205 1206 1207 1208 1209 1210 1211 1212 1213 1214 1215 1216 1217 1218 1219 1220 1221 1222 1223 1224 1225 1226 1227 1228 1229 1230 1231 1232 1233 1234 1235 1236 1237 1238 1239 1240 1241 1242 1243 1244 1245 1246 1247 1248 1249 1250 1251 1252 1253 1254 1255 1256 1257 1258 1259 1260 1261 1262 1263 1264 1265 1266 1267 1268 1269 1270 1271 1272 1273 1274 1275 1276 1277 1278 1279 1280 1281 1282 1283 1284 1285 1286 1287 1288 1289 1290 1291 1292 1293 1294 1295 1296 1297 1298 1299 1300 1301 1302 1303 1304 1305 1306 1307 1308 1309 1310 1311 1312 1313 1314 1315 1316 1317 1318 1319 1320 1321 1322 1323 1324 1325 1326 1327 1328 1329 1330 1331 1332 1333 1334 1335 1336 1337 1338 1339 1340 1341 1342 1343 1344 1345 1346 1347 1348 1349 1350 1351 1352 1353 1354 1355 1356 1357 1358 1359 1360 1361 1362 1363 1364 1365 1366 1367 1368 1369 1370 1371 1372 1373 1374 1375 1376 1377 1378 1379 1380 1381 1382 1383 1384 1385 1386 1387 1388 1389 1390 1391 1392 1393 1394 1395 1396 1397 1398 1399 1400 1401 1402 1403 1404 1405 1406 1407 1408 1409 1410 1411 1412 1413 1414 1415 1416 1417 1418 1419 1420 1421 1422 1423 1424 1425 1426 1427 1428 1429 1430 1431 1432 1433 1434 1435 1436 1437 1438 1439 1440 1441 1442 1443 1444 1445 1446 1447 1448 1449 1450 1451 1452 1453 1454 1455 1456 1457 1458 1459 1460 1461 1462 1463 1464 1465 1466 1467 1468 1469 1470 1471 1472 1473 1474 1475 1476 1477 1478 1479 1480 1481 1482 1483 1484 1485 1486 1487 1488 1489 1490 1491 1492 1493 1494 1495 1496 1497 1498 1499 1500 1501 1502 1503 1504 1505 1506 1507 1508 1509 1510 1511 1512 1513 1514 1515 1516 1517 1518 1519 1520 1521 1522 1523 1524 1525 1526 1527 1528 1529 1530 1531 1532 1533 1534 1535 1536 1537 1538 1539 1540 1541 1542 1543 1544 1545 1546 1547 1548 1549 1550 1551 1552 1553 1554 1555 1556 1557 1558 1559 1560 1561 1562 1563 1564 1565 1566 1567 1568 1569 1570 1571 1572 1573 1574 1575 1576 1577 1578 1579 1580 1581 1582 1583 1584 1585 1586 1587 1588 1589 1590 1591 1592 1593 1594 1595 1596 1597 1598 1599 1600 1601 1602 1603 1604 1605 1606 1607 1608 1609 1610 1611 1612 1613 1614 1615 1616 1617 1618 1619 1620 1621 1622 1623 1624 1625 1626 1627 1628 1629 1630 1631 1632 1633 1634 1635 1636 1637 1638 1639 1640 1641 1642 1643 1644 1645 1646 1647 1648 1649 1650 1651 1652 1653 1654 1655 1656 1657 1658 1659 1660 1661 1662 1663 1664 1665 1666 1667 1668 1669 1670 1671 1672 1673 1674 1675 1676 1677 1678 1679 1680 1681 1682 1683 1684 1685 1686 1687 1688 1689 1690 1691 1692 1693 1694 1695 1696 1697 1698 1699 1700 1701 1702 1703 1704 1705 1706 1707 1708 1709 1710 1711 1712 1713 1714 1715 1716 1717 1718 1719 1720 1721 1722 1723 1724 1725 1726 1727 1728 1729 1730 1731 1732 1733 1734 1735 1736 1737 1738 1739 1740 1741 1742 1743 1744 1745 1746 1747 1748 1749 1750 1751 1752 1753 1754 1755 1756 1757 1758 1759 1760 1761 1762 1763 1764 1765 1766 1767 1768 1769 1770 1771 1772 1773 1774 1775 1776 1777 1778 1779 1780 1781 1782 1783 1784 1785 1786 1787 1788 1789 1790 1791 1792 1793 1794 1795 1796 1797 1798 1799 1800 1801 1802 1803 1804 1805 1806 1807 1808 1809 1810 1811 1812 1813 1814 1815 1816 1817 1818 1819 1820 1821 1822 1823 1824 1825 1826 1827 1828 1829 1830 1831 1832 1833 1834 1835 1836 1837 1838 1839 1840 1841 1842 1843 1844 1845 1846 1847 1848 1849 1850 1851 1852 1853 1854 1855 1856 1857 1858 1859 1860 1861 1862 1863 1864 1865 1866 1867 1868 1869 1870 1871 1872 1873 1874 1875 1876 1877 1878 1879 1880 1881 1882 1883 1884 1885 1886 1887 1888 1889 1890 1891 1892 1893 1894 1895 1896 1897 1898 1899 1900 1901 1902 1903 1904 1905 1906 1907 1908 1909 1910 1911 1912 1913 1914 1915 1916 1917 1918 1919 1920 1921 1922 1923 1924 1925 1926 1927 1928 1929 1930 1931 1932 1933 1934 1935 1936 1937 1938 1939 1940 1941 1942 1943 1944 1945 1946 1947 1948 1949 1950 1951 1952 1953 1954 1955 1956 1957 1958 1959 1960 1961 1962 1963 1964 1965 1966 1967 1968 1969 1970 1971 1972 1973 1974 1975 1976 1977 1978 1979 1980 1981 1982 1983 1984 1985 1986 1987 1988 1989 1990 1991 1992 1993 1994 1995 1996 1997 1998 1999 2000 2001 2002 2003 2004 2005 2006 2007 2008 2009 2010 2011 2012 2013 2014 2015 2016 2017 2018 2019 2020 2021 2022 2023 2024 2025 2026 2027 2028 2029 2030 2031 2032 2033 2034 2035 2036 2037 2038 2039 2040 2041 2042 2043 2044 2045 2046 2047 2048 2049 2050 2051 2052 2053 2054 2055 2056 2057 2058 2059 2060 2061 2062 2063 2064 2065 2066 2067 2068 2069 2070 2071 2072 2073 2074 2075 2076 2077 2078 2079 2080 2081 2082 2083 2084 2085 2086 2087 2088 2089 2090 2091 2092 2093 2094 2095 2096 2097 2098 2099 2100 2101 2102 2103 2104 2105 2106 2107 2108 2109 2110 2111 2112 2113 2114 2115 2116 2117 2118 2119 2120 2121 2122 2123 2124 2125 2126 2127 2128 2129 2130 2131 2132 2133 2134 2135 2136 2137 2138 2139 2140 2141 2142 2143 2144 2145 2146 2147 2148 2149 2150 2151 2152 2153 2154 2155 2156 2157 2158 2159 2160 2161 2162 2163 2164 2165 2166 2167 2168 2169 2170 2171 2172 2173 2174 2175 2176 2177 2178 2179 2180 2181 2182 2183 2184 2185 2186 2187 2188 2189 2190 2191 2192 2193 2194 2195 2196 2197 2198 2199 2200 2201 2202 2203 2204 2205 2206 2207 2208 2209 2210 2211 2212 2213 2214 2215 2216 2217 2218 2219 2220 2221 2222 2223 2224 2225 2226 2227 2228 2229 2230 2231 2232 2233 2234 2235 2236 2237 2238 2239 2240 2241 2242 2243 2244 2245 2246 2247 2248 2249 2250 2251 2252 2253 2254 2255 2256 2257 2258 2259 2260 2261 2262 2263 2264 2265 2266 2267 2268 2269 2270 2271 2272 2273 2274 2275 2276 2277 2278 2279 2280 2281 2282 2283 2284 2285 2286 2287 2288 2289 2290 2291 2292 2293 2294 2295 2296 2297 2298 2299 2300 2301 2302 2303 2304 2305 2306 2307 2308 2309 2310 2311 2312 2313 2314 2315 2316 2317 2318 2319 2320 2321 2322 2323 2324 2325 2326 2327 2328 2329 2330 2331 2332 2333 2334 2335 2336 2337 2338 2339 2340 2341 2342 2343 2344 2345 2346 2347 2348 2349 2350 2351 2352 2353 2354 2355 2356 2357 2358 2359 2360 2361 2362 2363 2364 2365 2366 2367 2368 2369 2370 2371 2372 2373 2374 2375 2376 2377 2378 2379 2380 2381 2382 2383 2384 2385 2386 2387 2388 2389 2390 2391 2392 2393 2394 2395 2396 2397 2398 2399 2400 2401 2402 2403 2404 2405 2406 2407 2408 2409 2410 2411 2412 2413 2414 2415 2416 2417 2418 2419 2420 2421 2422 2423 2424 2425 2426 2427 2428 2429 2430 2431 2432 2433 2434 2435 2436 2437 2438 2439 2440 2441 2442 2443 2444 2445 2446 2447 2448 2449 2450 2451 2452 2453 2454 2455 2456 2457 2458 2459 2460 2461 2462 2463 2464 2465 2466 2467 2468 2469 2470 2471 2472 2473 2474 2475 2476 2477 2478 2479 2480 2481 2482 2483 2484 2485 2486 2487 2488 2489 2490 2491 2492 2493 2494 2495 2496 2497 2498 2499 2500 2501 2502 2503 2504 2505 2506 2507 2508 2509 2510 2511 2512 2513 2514 2515 2516 2517 2518 2519 2520 2521 2522 2523 2524 2525 2526 2527 2528 2529 2530 2531 2532 2533 2534 2535 2536 2537 2538 2539 2540 2541 2542 2543 2544 2545 2546 2547 2548 2549 2550 2551 2552 2553 2554 2555 2556 2557 2558 25
```

Kommunikationsecke

Leser fragen - Leser antworten - Leserbriefe

LESERFRAGEN

Mittlerweile sind wieder einige Leserfragen eingetroffen. Hier die Antworten darauf.

Rainer Muth aus Heilbronn fragt:

1) Wie kann ich eigene Fonts (9 Sekl.) in Basic oder Turbo-Basic einbauen?

Antwort: Mit folgendem kleinen Programm:

10 POKE 106,PEEK(106)-8

20 GRAPHICS 0

30 OPEN #1,4,0,"D FONTNA.MEEXT"

40 FOR I=0 TO 1023

50 GET #1,D

60 POKE PEEK(106)*256+I,D

70 NEXT I

80 CLOSE #1

90 POKE 756,PEEK(106)

Bei höheren Grafikstufen muß von Wert in Speicherzelle 106 entsprechend mehr abgezogen werden. Bei GRAPHICS 7 muß es schon -18 heißen, bei GRAPHICS 8 sogar -32.

2) Wie kann ich Maschinensprache oder Assembler lernen und mit welcher Software programmieren?

Antwort: Dazu braucht man entsprechende Literatur und einen Makroassembler. Zu empfehlen ist "Des Assemblerbuch" von Peter Finzel und



der "ATMAS II - Makroassembler" oder der "Makroassembler 130 XE+" von Torsten Karwoth.

3) Für was kann man die RAMDisk

einsetzen und wie funktioniert sie?

Antwort: Die RAMDisk funktioniert wie ein Laufwerk auf Softwarebasis. Mit ihr ist die Nutzung von den über 64 k hinausgehenden Speicherbereichen als Datenspeicherzone möglich.

4) Sind Lazy-Finger-Disketten PDs?

Antwort: Nein.

5) Gibt es Unterschiede zwischen einem 1029 Drucker von ATARI und einem EPSON-kompatiblen Drucker in der Steuerung?

Antwort: Ja, beide Drucker haben einen völlig unterschiedlichen Steuersatz.

Turbo-Link PC/XL

Peter Salons aus Schwerte will wissen, was sich mit dem Turbo-Link PC/XL für Möglichkeiten ergeben und ob sich damit der nutzbare Speicher für seinen ATARI-Rechner erhöht.

Antwort: Mit dem Turbo-Link ist ein Datenaustausch zwischen dem PC und dem XL/XE möglich, z. B. können ASCII-Texte ausgetauscht und auf beiden Rechnern weiter bearbeitet werden. Außerdem kann man mit Hilfe der Software ein Laufwerk für den XL/XE, einen 64 kB-Druckerpuffer simulieren und die Möglichkeit zur Datenfernübertragung nutzen. Eine Erweiterung des Arbeitsspeichers des XL/XEs ist aber damit nicht machbar.

Und ich kann nur nochmals sagen, daß diejenigen, die Rückporto besorgen, bevorzugt behandelt werden. Alle anderen müssen sich auf eine längere Wartezeit einrichten.

Bis demnächst an gleicher Stelle

Good Byte!

Thorsten Heibing

S.A.M.,

Thomas Herscheid, 5060 Berg, Gladbach 2 fragt.

• Hat die SAM Budget Tabellenkalku-

lation eine Drucker Option?

- Welche SAM Programme kann der Patcher tauglich machen in bezug



auf den ATARI 1029 Drucker?

- Gibt es für SAM bzw für die Zusatzprogramme ein Handbuch?

Antwort: SAM

Budget kann die erstellten Tabellen sowohl auf den ATARI Druckern, als auch auf Epson Druckern ausgeben. Bei Epson Druckern können sogar bis zu 160 Zeichen pro Tabellenzeile gedruckt werden. Da die SteuerCodes für verschiedene Drucker in einem ASCII-File gespeichert sind, kann bei SAM Budget praktisch auch jeder andere Drucker benutzt werden. IMS

SAM Budget und SAM Designer sind von Haus aus Epson- und ATARI kompatibel. Die Memobox kann durch den Patcher komplett an ATARI Drucker angepaßt werden. SAM Texter kann ebenfalls angepaßt werden, allerdings können direkt keine Umleute und natürlich keine Fettschrift benutzt werden. Jedoch gibt es ein Accessory, mit dem man SAM Texter Files vom SAM Desktop aus ausdrucken kann. Damit können dann auch Umleute auf dem ATARI 1029 usw. ausgedruckt werden.

Bei Kauf der diversen Disketten erhalten Sie natürlich jeweils ein 10 bis 20 seitiges Handbuch zu der jeweiligen Diskette.

Leerzeilen

Helmut Wentzel, Volksdorfer Damm 185, 2000 Hamburg 67;

Bereits vor längerer Zeit habe ich mir das komplette SAM Paket zugelegt. Leider laßt mein Vermögen an der Dateiverwaltung doch erheblich darunter, daß der Ausdruck der Kartei-

Kommunikationsecke

karten irgendwie nicht korrekt funktioniert. Die Karten werden nicht brav Zeile für Zeile ausgedruckt, sondern zwischen 2 ausgedruckten Zeilen werden 8 (!) Leerzeilen eingeschoben, was dem Papierverbrauch und der Übersicht mehr als abträglich ist.

Ich besitze einen 800XL mit 256Kb Ramdisk, einen Epson Apex 80 (bzw. gleich mit FX 80), vervollständigt wird das ganze durch eine 1050 Floppy mit dem TURBO 1050 Modul von Engl incl. Druckerinterface sowie einer XF551.

Wahrscheinlich sind es nur Korrespondenzschwierigkeiten zwischen Drucker und Computer, die das Vergnügen an diesem ansonsten tollen Programm beeinträchtigen. Leider habe ich aber nur eine englische Anleitung für den Drucker und mein "Fachchinesisch" ist nicht gut genug, um dem Fehler beizukommen.

Ich möchte daher auf diesem Wege fragen, ob mir jemand bei der Behebung dieses Fehlers helfen kann. Liegt es vielleicht am Druckerinterface?

Ansonsten wäre ich sehr dankbar, wenn mir ein ATARIler eine deutsche Anleitung für die Epson-Drucker zukommen lassen könnte. Evtl. entstehende Kosten ersetze ich selbstverständlich.

Wenn ich denn schon am Schreiben bin, möchte ich hier gleich ein großes Lob an jene leserInnen, die dafür sorgen, daß die "kleinen Kisten" nicht auf dem High-Tech-Schrottplatz landen.

Denn ST hin, PC her, für den normalen Hausgebrauch, wie von mir praktiziert, ist der 800XL mehr als ausreichend. Als Papa hat man nämlich keine Zeit mehr für Nachsitzen und so gibt es noch jede Menge auszuprobieren, wenn man mal Zeit hat.

Und zu guter letzt, anbei meine Bestätigung.

Antwort: Es gibt wohl 2 Möglichkei-

ten, wie man den Fehler im Ausdruck der Memobox beheben kann.

Mit großer Wahrscheinlichkeit gibt es an Ihrem Drucker einen kleinen DIP-Schalter, mit dem eingestellt werden kann, wann ein Zeilenvorschub ausgelöst werden soll. Im Augenblick macht Ihr Drucker wahrscheinlich einen Vorschub wenn er den Befehl 10 und wenn er den Befehl 13 bekommt.

Für die Arbeit mit der Memobox sollte er aber nur einen Vorschub machen, wenn er 10,13 bekommt.

Welcher DIP-Schalter dafür zuständig ist, kann ich aber nicht sagen. Probieren Sie einfach mal die Schalter durch

(Übernahme der DIP-Schalterbelegung erst nach Ausschalten des Druckers!).

Sollte das nicht klappen, so kann das Programm SAM Patcher wahrscheinlich weiterhelfen. Sie können damit festlegen, welche Befehle die Memobox am Ende einer Zeile an den Drucker senden soll. Hier sollten Sie dann anstatt 10,13 wohl nur 10 oder 13 eingeben.

Sollte das auch nicht klappen, so liegt es wohl daran, daß das Interface SteuerCodes erzeugt, die von der Memobox gar nicht gesendet werden. Das erscheint mir aber unwahrscheinlich. Und ganz seltsam wäre es, wenn Ihr Drucker von Haus aus auf weniger als 80 Zeichen pro Zeile eingestellt wäre.

Aktive Teilnahme erwünscht

Wichtig ist, daß fast alle aktiv am ATARI magazin teilnehmen. Jeder einzelne von Ihnen kann dazu beitragen, das ATARI magazin interessant zu gestalten. Machen Sie mit und schicken Sie uns Beiträge zu

- 1) Games Guide (Karten, Lösungswege)
- 2) Tips & Tricks
- 3) Kommunikationsecke (Beiträge, Grafiken)
- 4) Programmierwettbewerb
- 5) Kleinanzeigen

Denken Sie daran das ATARI magazin ist Ihr Magazin, ohne Sie gäbe es gar keines.

**Also ran an den Computer,
wir erwarten Ihre Post!**

Mit freundlichen Grüßen

Werner Rätz



Kommunikationsecke

Diese Rubrik haben wir extra eingerichtet, damit so richtig Leben
ins ATARI magazin kommt!!

Auf diesen Seiten können Sie voll zu Wort kommen.



Damit auch Sie immer das richtige Blatt haben, schreiben Sie uns!!

Egal ob es sich um Fragen, Antworten, Urlaubsgrüße, Vorschläge, Kritiken,
einer selbst erstellten Computergrafik oder andere interessante Dinge han-
delt, hier können Sie Ihrer Phantasie freien Lauf lassen!!

Kennwort: Kommunikationsecke

Praisausschreiben

Lösung: Die richtige Antwort lautete Bill Clinton

Das neue Preisrätsel: Wie lautet die neue Postleitzahl von Brettern?

Einsendeschluß ist der 4. April 1993

Die Gewinner des letzten Praisausschreibens:

Den Gutscheine in Höhe von DM 50,- schicken wir an

Rüdiger Scholz

Die nächsten Gutscheine in Höhe von DM 25,- gehen an:
Nico Lachmann, St. Waldmann, Arno Drené, Albert Heckl.

Je 2 PD-Disketten gehen an: Steffen Schneiderbach,
Bernd Reibentisch, Daniel Praße, Thomas Wozniak, Elke
Andres, Thomas Herscheid, Sascha Röber, Bodo Axer,
Tobias Rausmann, Sebastian Wunderlich, Manfred Lorms,
Wolfgang Dohert, Andreas Müller, Frank Erler, Ronald
Gaschütz.

PREISE

Zu gewinnen gibt es:

1. Preis Gutscheine im Wert von DM 50,-
- 2.-5. Preis Gutscheine im Wert von DM 25,-
- 6.-20. Preis 2 PD's nach Ihrer Wahl

Füllen Sie einfach die beigelegte Postkarte aus

Kommunikationsecke - Leserecke

Silent Service

Ernst Knopf Comeniusstr. 15 Hoyerswerda O-7700

Betrifft: Spiel Silent Service

Einige Befehle funktionieren nicht oder nicht richtig. Häufig taucht das Boot beim anwählen einer Gefechtsstation also ohne einen Befehl dazu Kommando "Auftauchen" (TASTE S) hilft da gernicht.

Das Tauchen läßt sich dann nur mit (SHIFT E) aufhalten. Dieser Befehl ist aber nur einmal durchführbar und dürfte ja mit dem normalen Tauchen und Auftauchen nichts zu tun haben.

Auch das Auftauchen durch (SHIFT E) geht nur bis 5 m Wassertiefe. In dieser Stellung geht auch Gefechtsstation Brücke nicht. Es kommt nur die Meldung Brücke unter Wasser. Gefechtsstation Brücke ist nicht erreichbar also auch kein Feuer aus der Deckkanone. Periscop Gefechtsstation, Ruder und Torpedofeuer funktionieren aber das ist eben doch ein bißchen wenig.

Wenn ich vorher, gewußt hätte, daß es nur in Englisch beschrieben ist, hätte ich das Spiel nicht bestellt. Mehr kann ich dazu nicht schreiben; ich hoffe, es hilft Ihnen.

PPP: Vielleicht kennt sich ein User mit Silent Service sehr gut aus. Sollte also jemand einen Tip wissen, möchte er doch Herrn Knopf schreiben.

Floppy 2000

Sehr geehrter Werner Rätz

Heute möchte ich mich mit einer Frage betriefts der Floppy 2000 an Sie wenden. Ich besitze seit 2 Jahren eine Floppy 2000 und habe auch schon vor einiger Zeit den Update-Kit darin integriert.

Seit dessen Einbau muß ich leider immer wieder feststellen, daß beim booten der Fast-Version des Bibi-DOS, des Turbo-DOS und der ROM-Software (Copy 2000 V 2.4) die High-Speed SIO nicht installiert wird. Mitun-

ter wird die Software erst nach mehrmaligem Kaltstart mit der höheren Übertragungsgeschwindigkeit geladen. Welche Ursachen kann das haben? Ich wäre Ihnen sehr dankbar, wenn Sie mir weiterhelfen könnten.

Frage an die Prozessorspezialisten!

Beim Auslesen des Statusregisters P finde ich immer das Breakflag (und das unbenutzte Flag) gesetzt, obwohl natürlich gar kein Break aufgetreten ist. Nun gibt es Programme, die nach Erkennen eines Interrupts das P-Register auf dem Keller nach dem Breakflag inspizieren (Beispiel: die Interrupt-serviceroutine des OS) und es löschen oder irgendetwas anderes machen. Dies Nachfragen erscheint unsinnig, wenn das Flag so wieso gesetzt ist. Was passiert also wirklich?

Außerdem wird der Breakinterrupt nicht immer ausgeführt. Je nach Länge des Interruptprogramms wird es in 0,5 bis 1 Promille der Fälle einfach nicht durchlaufen (Beispiel: das Breakprogramm erhöht nur einen Zähler, nach einigen tausend Aufrufen fehlen Zählererhöhungen). Wie ist so etwas möglich? Man kann sich daher nie sicher sein, daß das Programm wirklich ausgeführt wurde.

Für eine Antwort wäre ich dankbar.

Lieber Herr Rätz, die eigentlich beiden Fragen bitte ich der XL-Öffentlichkeit vorzulegen. Vielleicht kennt jemand den Prozessor so gut, daß er Erläuterungen geben kann.

Gruß Rainer Caspary, Mücke, 3, 1000 Berlin 51

Kommastellen

Herr Ralf Wietstock, K.-Koltwitz-Str. 3, 6200 Wiesbaden hat einige Fragen, die Sie vielleicht beantworten können.

1) Beim Rechnen mit dem Computer

bringt dieser bei Division die vier bis sechs Stellen hinter dem Komma. Ich brauche für DM-Beträge aber nur zwei Stellen. Wie bringe ich es fertig, für den Screen und Printer, daß der Computer, egal ob Division oder Subtraktion, nur zwei Stellen anzeigt.

2) Bei SAM erhält man mit der komprimierten Schrift, ich glaube doppelt so viele Schriftzeichen auf den Bildschirm. Wie kann man nun selbst so schreiben, daß man mehr als



normale 39 Zeichen pro Zeile auf den Bildschirm bekommt?

3) Es gibt eine Anzahl von Font-Makern und eine Unzahl von Fonts. Wie bringe ich aber den Atari 1029 dazu, seine häßliche Schrift mit fehlenden Unterlängen (l, g, q, j, p) so zu ändern, daß er diese so ausdrückt, wie ich Sie auf dem Bildschirm entworfen habe?

4) Wer unterhält noch einen Reparatur-Service für Atari-Hardware? Mein alter 800XL springt nicht mehr ins Basic, sondern bleibt immer im Selbst-Test-Modus. Er war total in Ordnung, nur längere Zeit nicht in Gebrauch. Woran liegt das?

TAAM

Jens Riesenbeck, Potsdam 11, 3002 Wedemark 1 möchte gern einige Antworten zum Adventure Taam:

- 1) Wo finde ich das magische Kraut?
- 2) Kommt man wirklich mit dem magischen Kraut über die Todesbrücke?

Kommunikationsecke - Leserecke

3) Ist im Ögerwald wirklich ein Pokal?
Und wenn ja, wo?

Scanner gesucht

Sehr geehrtes Team, vielen Dank für das ATARI Magazin. Leider habe ich nicht die Lösung meines eigentlichen Problems darin gefunden. Wie ich Ihnen ja bereits mitteilte, bin ich auf der Suche nach einem passenden Scanner für den Atari 800XL. In einer älteren Zeitschrift haben Sie einen solchen Scanner angeboten. Dieser Scanner ist sehr wichtig für mich! Sie haben mir aber nicht mitgeteilt, ob es diesen Scanner noch gibt. Bitte geben Sie mir darüber Nachricht. Schließlich gibt es ja für jeden Computer einen Scanner! Warum denn nicht für meinen Computer?

PPP: Leider haben wir den Scanner Scantronic schon lange nicht mehr in unserem Angebot. Aber vielleicht kann Ihnen ja ein Atari-Leser weiterhelfen oder sogar einen gebrauchten Scanner anbieten. Hier nun für alle die Adresse: Jörgen Knöll, Kieskraut 12, 6717 Haßheim.

STAR LC 24-100

Vielen Dank für das ATARI magazin, das ich gerade in meinen Händen halte. Die Post hat mitgespielt, so daß ich es noch pünktlich zu den Feiertagen erhalten habe. Es ist ganze Arbeit, die Sie und Ihr Team diesmal geleistet haben. Besonders für mich als Anfänger sind Tips und Tricks sehr wichtig und hilfreich, zumal ja noch kein Meister vom Himmel gefallen ist. Ich möchte mich aber nicht lange bei der Vorrede aufhalten und komme zu meiner Frage.

Vor kurzer Zeit habe ich mir einen STAR LC24-100 im Handel gekauft. Er ist Epson kompatibel, und ich betreibe ihn mit dem Centronics Interface II. Leider funktionieren nur sehr wenige EPSON-Druckprogramme (z.B. S.A.M.) ohne Beanstandungen. Die anderen mir zur Verfügung stehenden Druckerprogramme führen keinen automatischen Zeilenvorschub

aus. Vielleicht gibt es ja schon einen Druckertreiber den ich nutzen kann? Die Sache könnte sicherlich auch viel einfacher sein, wenn zu dem Drucker ein deutsches Bedienerhandbuch mit ausgeliefert würde. Oder hätte nur ich das Pech keines zu bekommen? Na vielleicht kann mir ein anderer User dabei weiterhelfen. Hier meine Adresse: Uwe Jacob, V.-Tereschkowstr 17, O-4320 Ascherleben.



Robotron K 6313

Hallo Atan-Mag, hallo PPP!

Nach langem Hin und Her habe ich mich nun endlich für das Atari magazin entschieden. Und ich muß sagen, ich bin mit der ersten Ausgabe '93 voll zufrieden. Ich finde es besser als das Exemplar, daß ihr mir vor längerer Zeit mal zugeschickt habt (11/12 '91).

Spritzte finde ich die Workshops in eurer Zeitschrift. Denn was nützen einem die besten Computer und Programme, wenn man sich nicht darüber unterhalten kann. Kommunikation ist bei unserem Hobby sehr wichtig. Meinen 130 XE habe ich erst vor einem Jahr gekauft. Ein paar Monate später veröffentlichte das ATARI ma-

gazin meine Anzeige, in der ich eine Floppy suchte. Dafür bin ich dem Atan-Mag dankbar. Nun, die Anzeile hatte Erfolg und es kam noch eine F2000 dazu. Also bin ich noch Anfänger in meinem Hobby und bin daher für jeden guten Ratschlag dankbar.

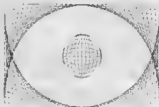
Früher waren sehr viele Atari-ner in unserer Gegend. Heute bin ich wahrscheinlich der Einzige in meiner Umgebung. Sollte sich vielleicht doch noch ein abgelegener, einsamer Atari-ner in der Umgebung Schleiz und Lobenstein anfinden, dann schreib mir bitte.

Auch Zuschriften von anderen Umgebungen sind mir willkommen! Als Anfänger hat man natürlich auch Fragen. Eine möchte ich hier stellen:

Wie bekomme ich mein Centronics-Interface an den Robotron K 6313 angeschlossen? Dieser Drucker hat einen Cent.-Eingang im DDR-Standard (dreifach).

Also wer mir weiterhelfen möchte, kann mir unter folgender Adresse schreiben:

Andreas Helgert, Hain 21b, O-6850 Lobenstein.



Diskussionsthema

Wir suchen immer fesselnde Diskussionsthemen für die Kommunikationsecke. Vielleicht haben Sie ein Thema, das Sie brennend interessiert.

Schreiben Sie uns einfach, wir würden uns über Ihre Beteiligung freuen.

Power per Post, Postfach 1640, 7518 Bretten

Kommunikationsecke

Datentransfer

Mich interessiert derzeit nur, wie ich 4 Jahre Korrespondenz mit meinem 130XE (Atari Schreiber) auf den PC (DOS) bekomme. Ich stelle die Disketten zum Transfer gerne zur Verfügung. Ich bin auch gerne bereit für diese Arbeit eine kleine Aufwandsentschädigung zu leisten. Interessenten schreiben mir bitte an folgende Adresse: Ekkehard Steinfatt, Stettinerstr. 7a, 4803 Steinhagen.

Desktop Atari

Karl-Heinz Weimar hat uns einen kleinen Erfahrungsbericht zum Desktop Atari zugesandt.

Als im Atari-Magazin 1/93 das DTP-Programm vorgestellt wurde, war ich sehr daran interessiert. Als dann im Januar die Sonderangebotsaktion von PPP kam, bestellte ich das DTP-Programm.

Nach kurzer Wartezeit (weniger als 1 Woche) bekam ich das Programm bestehend aus 3 Disketten + Anleitung. Nach kleineren Problemen mit der richtigen Seite der 1. Disk war das Programm am laufen.

Als erstes probierte ich den Grafikeditor 1 aus und war richtig begeistert. Man hat eine ganze Din A 4 Seite im Speicher, auf dem Monitor sieht man einen Ausschnitt der Seite, die man mit den üblichen Funktionen (Zeichnen, Linie, Kreis, Rechteck, Zoom und Fill) bearbeiten kann. Bei der Fillroutine kann man mit einem kleinen Quadrat auch ein eigenes Füllmuster zu den vorhandenen wählen. Welchen Teil der Seite man bearbeitet, kann man an einem dunklen Rechteck einer verkleinerten Seite sehen.

Anschließend probierte ich den Grafikeditor 2 aus. Hier kann man Ausschneiden, Einkleben, Seiten nachladen und Teile davon einkleben. Im Textboxeditor kann man bis zu 16 Textboxen festlegen, verschieben oder abspeichern und nachladen. Um den Text zu editieren, muß man den

Texteditor aufrufen. Wenn man etwas experimentiert kommt man mit den Steuerzeichen gut zurecht. Man kann von Textbox zur nächsten Textbox springen oder einen anderen Zeichensatz (von 80 vorhandenen) anwählen. Aus dem Menü kann man den Text speichern oder laden und dann konvertieren. Beim Konvertieren wird der geschriebene Text mit den entsprechenden Zeichensätzen in die angewählten Textboxen übertragen.

Doch was wäre ein DTP-Programm ohne Druckroutine. Also das Druckmenü angewählt. Leider ist nur ein Treiber für den Atari 1029 und den Präsident 6320 auf der Diskette. Im Druckmenü gibt es auch noch die Möglichkeit einen anderen Drucker anzupassen, doch damit hatte ich die größten Probleme. In der Anleitung wird zwar darauf hingewiesen, daß der Aufbau der Druckeranpassung ähnlich dem Design-Master ist. Doch was nutzt das wenn man diesen nicht hat?

Ich würde mich sehr freuen wenn mir jemand genau sagen kann, welche Werte man hier eingeben muß. Ich besitze einen Star-LC 20 Drucker, mit dem ich bisher noch keine Probleme

hatte

Fazit:

Mir persönlich gefällt das ganze Paket sehr gut. Ideal wäre es, wenn man eine Ramdisk oder eine zweite Floppy benutzen könnte. Ich habe die Programmteile auf EPROM gebrannt und kann mit der EPROM-Floppy schnell von einem zum anderen Programm wechseln ohne ständig die Diskette wechseln zu müssen. Fantastisch wäre es, wenn man eine Maus zur Steuerung benutzen könnte.

Der schwächste Punkt des Programmes ist meiner Meinung nach die Beschreibung (siehe Druckeranpassung). Nirgends finde ich etwas über das Programm TRANS.COM, mit dem man Texte oder Bilder von Disketten mit einem anderen DOS übertragen kann. Trotzdem finde ich das DTP-Programm sehr gut und würde es wieder kaufen.

Es grüßt Euch Karl-Heinz Weimar

PPP: Der Desktop Atari ist wirklich ausgezeichnet. Daher haben wir auch ab dieser Ausgabe einen Workshop für dieses Programm eingeführt. Als Erstes wird das von Ihnen angesprochene Problem der Druckeranpassung behandelt. Wenn Sie als Anwender Fragen und Probleme haben, wenden Sie sich bitte an das ATARI magazin, dafür ist es ja da.

TAAM - TAAM - TAAM - TAAM

Liebe Adventure-Freaks, TAAM ist eines der besten Adventures auf dem Markt.

Leider haben sich einige Ungereimtheiten im Programm eingeschlichen. Zwar ist eine direkte Lösung möglich, aber auf Grund der vielen Möglichkeiten, die in so einem umfangreichen Adventure stecken, kann es bei manchen Aktionen Probleme geben.

Daher machen wir Ihnen heute ein Angebot, damit Sie die neue überarbeitete Version bestellen können.

Sie schicken uns die Diskette 2 (und nur diese) und 4,- DM in Bargeld/Briefmarken für Porto und Versand zu.

Wir kopieren Ihnen die neueste Version, und schicken Ihnen diese und einen Gutschein in Höhe von DM 4,- zurück.

Diesen Gutschein können Sie bei der Bestellung der Fortsetzung von TAAM (der Autor arbeitet schon intensiv daran) einlösen. So bekommen Sie also wieder Ihre DM 4,- zurück.

Das Internet

DFÜ vom Feinsten

Ziemlich unbemerkt von den meisten deutschen Computer-Usern wurden im letzten Jahrzehnt leistungsfähige, weltumfassende Computernetze "für jedermann" aufgebaut.

Das größte, interessanteste ist wohl das Internet - das obendrein auch praktisch kostenlos ist. Das Internet besteht aus vielen einzelnen Rechnern (Großrechner oder Workstations) die über Standleitungen zunächst landesweit zu lokalen Netzen und dann über Gateways weltweit zum Internet verbunden sind. Am Internet sind besonders Hochschulen, Behörden (z.B. NASA) und Firmen (z.B. Motorola und IBM) angeschlossen. Es gibt praktisch keine Zentrals oder eine Aufsicht über das was getan wird, nur feste Regeln und Protokolle, die eingehalten werden müssen, damit sich alle Rechner "verstehen".

Wie kommt man ins Internet hinein?

Der tollste Weg wäre natürlich wenn man selbst deheim eine UNIX-Workstation mit einer Standleitung der Post hätte. Da das aber finanziell wohl etwas kritisch ist, gibt es andere Wege

- Als Student beantragt man beim Rechenzentrum der Uni eintache eine Zugangsberechtigung zu einem ans Internet angeschlossenen Rechner.

- Als normale Privatperson sollte man sich ebenfalls an das Rechenzentrum der am nehegelegensten Uni wenden. Meist sollte es möglich sein, für wenig Geld eine Zugangsberechtigung zu bekommen. Denn braucht man nur noch ein Modem und loggt sich über Teletext beim Uni-Rechner ein. Von dort geht's denn weiter ins Internet.

- Ein anderer Weg ist es ein kommerzielles (Mailbox)System zu benutzen, das einen Zugang zum Internet er-

laubt. (Die nichtkommerziellen Maus-Mailboxen können wenigstens Emails ins Internet schicken). Da gibt es z.B. das EUnet oder sogar einen Internet-Verein, der seinen Mitgliedern billigen Zugang zum Internet verschaffen kann.

Was macht man im Internet?

Ich möchte hier 3 Anwendungen des Internets zeigen, die auch für 8bit-User sehr interessant sind

Email

Email bedeutet Electronic Mail, also elektronische Post. Jeder der Zugang zum Internet hat, bekommt fast automatisch eine Email-Adresse zugeteilt bzw. kann sie sich zum Teil aussuchen. Eine meiner Email-Adressen an der Uni-Erlangen ist "hs@cnv.rze.uni-erlangen.dbp.de". Das hs steht für Harald Schönfeld, cnv bezeichnet den Cyber-NOS/VE-Rechner auf dem ich mich einloggen kann, rze steht für Regionales Rechenzentrum, uni-erlangen steht für sich selbst, dbp bedeutet Deutsche Bundespost und de steht für Deutschland. Um eine solche Adresse zu lesen sollte man sie also von rechts nach links entschlüsseln.

Sobald man im Internet ist, bekommt man unweigerlich Kontakt zu vielen Leuten in der ganzen Welt. Wollte man mit jemanden in den USA oder in England Informationen austauschen, so wäre man mit der normalen Briefpost wirklich am dran, denn es dauert ja mindestens eine Woche bis ein Brief dort angekommen ist. Und selbst in Deutschland ist es recht praktisch Email zu nutzen, denn Laufzeiten von mehr als wenigen Minuten für eine Nachricht sind wirklich die Seltenheit.

Manchmal allerdings kommt es zu Störungen im Netz, weil ein Gateway oder ein Zielrechner ausgefallen ist. Das bedeutet dann, daß die Post wieder zum Absender zurückkommt, mit einer genauen Mitteilung über die Stelle, die nicht gefunden werden konnte. Natürlich könnte das auch

passieren, wenn man die Adresse falsch geschrieben hat, was gar nicht so selten passiert.

In Deutschland sind noch relativ wenige Leute über Email zu erreichen, aber täglich werden es mehr - so wie in den USA, wo die Email-Adresse schon zum guten Ton gehört.

News Nachrichten-Bretter

There are still 690456 unread articles...

(deutsch: Es gibt noch 690456 ungelesene Artikel)

Das ist eine typische Meldung, die man bekommt, wenn man das Programm zum Lesen der News verläßt. Diese Nachrichten-Bretter sind ein tolles Forum zum Austauschen von Informationen, zum Fragen stellen, zum Stänkern und für vieles mehr. Zu fast jedem Thema (ob zum Somella-Einsatz der UNO, zu StarTrek oder zu ATARI-Computern) gibt es solche News-Boards, an die jeder Nachrichten schicken kann. Vor allem aber kann man auch die Nachrichten anderer lesen und dann seinen Senf dazu geben. Entweder öffentlich, so daß wieder jeder darauf antworten kann, oder privat - nur an den Autor des Artikels gerichtet. Auf diese Art entstehen zu jedem Thema lange Diskussionen, die manchmal auch ganz verrückte Wendungen nehmen und mit dem ursprünglichen Thema fast nichts mehr zu tun haben.

Ich selbst lese gern die Bretter comp.sys.atari.st, comp.sys.atari.8bit, comp.sys.atari.8bit. Das sind internationale (in englisch) gehaltene Bretter. Es gibt aber auch deutsche Bretter, die sich mit ATARI-Computern beschäftigen - und man weiß ja, daß ATARI in Deutschland recht gut vertreten ist.

Übrigens kann man in comp.sys.atari.8bit zur Zeit recht viel über QUICK und SAM lesen, weil gerade die englischsprachigen Versionen erschienen sind und ein Erfahrungsaustausch beginnt. Aber es gibt auch

andere 8-Bit-Themen, über die man sonst bei uns weniger hört, denn nicht alle guten Programme gibt's auch bei uns in Deutschland zu haben.

Als StarTrek-Fan werfe ich natürlich auch gerne einen Blick in rec.arts.startrek (recreation=Erholung, arts=Kunst, startrek=Raumfahrt Entreprise) und lese mir die neuesten Gerüchte durch...

Natürlich gibt es zu fast jedem anderen Thema (Sport, Politik, Wissenschaft) auch etwas, denn irgendwo müssen ja die halbe Million Artikel stecken. Und wenn man bedenkt, daß die Artikel nur ca. 3 Wochen lang aufgehoben werden, kann man sich vielleicht vorstellen welche Informationsflut da auf einen eingeprasselt kommt.

FTP

FTP steht für File-Transfer-Protocol, eine standardisierte Art, um schnell und einfach große Datenmengen zu übertragen. Man loggt sich dazu auf dem eigenen Rechner ein, startet das FTP-Programm und läßt sich dann mit einem Zielrechner verbinden. Normalerweise gibt man als Login auf diesem Zielrechner einfach "anonymous" und seine Email-Adresse an und hat dann die Möglichkeit, sich die dortigen Inhaltsverzeichnisse anzusehen, als ob sie am eigenen Rechner lägen. Mit dem Befehl "get filename" kann man sich dann einfach ein File vom anderen Rechner zum eigenen kopieren. Während dieses in Mailboxen ewig dauert, geht das im Internet rasend schnell! Files von 100Kbyte sind in wenigen Sekunden angekommen, auch wenn sie (wie meist) direkt aus den USA kommen.

Für 8-Bitter (und auch 16-Bit-ATARIer) ist der Zielrechner atan.archiv.umich.edu ganz besondere interessant. Er steht an der Uni Michigan und hat ein riesiges 8- und 16-Bit PD-Archiv, auf dem immer die neuesten Versionen aller Art schnell zu haben sind.

Bei 8-Bittern sind das z.B. neueste C-Versionen, neue Demos, neue DFÜ-Befehle und natürlich auch Spiele. Sehr verlockend sind auch das ZMAG und DJG, zwei Diskettenmagazine aus den USA bzw. England die hier ständig in der neuesten Version erscheinen. Sie bieten verschiedene Columnen, Infos und Programme. Auch das AEO (ATARI Explorer Online), die OFFIZIELLE Atari Online Zeitschrift ist hier zu haben.

Anmerkung: Es wäre möglich diese Magazine auf Disk durch PPP (vermutlich als PD) zu verteilen. Besteht Interesse an englisch-sprachigen Infos und Programmen? Wenn ja - laßt es uns wissen.

Man kann auch selbstgeschriebene PD Software oder Demos ganz einfach dorthin kopieren. So entsteht ein solches Archiv ja und wird schließlich immer größer.

Seit ich mich rege im Internet betätige, habe ich unheimlich viele Erfahrungen und neue Kontakte gewonnen. Es macht Spaß, ist spannend und durchaus lehrreich (schließlich muß man meist lernen mit Großrechner-Betriebssystemen umzugehen) und somit kann ich nur jedem empfehlen, der die Möglichkeit hat daran heranzukommen, doch mal ins Internet reinzuzuckern.

Harald Schönfeld

Überblick über neue Produkte

Speed Fox	Best.-Nr. AT 252	DM 22,-
Bolng II	Best.-Nr. AT 253	DM 22,-
Tarkua	Best.-Nr. AT 254	DM 29,80
Hart Het Mack	Best.-Nr. AT 255	DM 39,80
Deluxe Invaders	Best.-Nr. AT 256	DM 29,80
Dracula - The Count	Best.-Nr. AT 257	DM 49,80
Disk-Line 21	Best.-Nr. AT 258	DM 10,-
GEM'Y	Best.-Nr. AT 259	DM 19,-
Sound-Monitor	Best.-Nr. AT 260	DM 29,90
Lode Runner	RP 29	DM 29,80
Lode Runner Tool Disk	Best.-Nr. AT 291	DM 12,-
Bismarck	RP 24	DM 39,80
Mega-Font-Texter 2.06	Best.-Nr. AT 263	DM 29,80
Mattatell	Best.-Nr. AT 248	DM 298,-
Desktop Atari	Best.-Nr. AT 249	DM 49,-
TAAM	Best.-Nr. AT 219	DM 39,-
1 MB Super-Megaram	Best.-Nr. AT 245	DM 199,-
256KB Super-Megaram	Best.-Nr. AT 250	DM 149,-
25K Bibomon+Bibo Assembler	AT 262	DM 189,-

Günstige Sonderangebote

3er Pack Player's Dream	Best.-Nr. AT 296	DM 45,-
3er Pack Gigablast, Monater Hunt und Laser Robot		DM 75,-

Workshop GTIA Magic Teil 2

Wie versprochen kommen wir heute zu der Darstellung weiterer plastischer Effekte. Diesmal nehmen wir uns einen etwas komplizierteren Körper vor. Wie wäre es zum Beispiel mit einem Röhrensystem? Ich weiß, ich weiß, Diesen Effekt kann man sehr leicht auch aus dem Basic mit einer simplen FOR-NEXT-Schleife erledigen. Aber ist das auch so einfach mit einem schrägen Rohr?

Nun, zuerst machen wir folgendes: Wir gehen auf den Punkt "Optionen" und klicken die Funktion K-Linien an. Nun zeichnen wir uns das Grundgerüst des Röhrensystems in einer einheitlichen Farbe.

Ist das erledigt, kann es an das Ausfüllen der gezeichneten Flächen gehen. Auch hier ist die Farbe so ziemlich egal, Hauptsache sie ist größer 0. Dafür klicken wir unter "Optionen" den Punkt "Füllen" an. Alles andere dürfte ja kein Problem werden.

Ist das erledigt, kommt die Hauptsache: die räumliche Gestaltung. Dafür benutzen wir wieder, wie im vorigen Teil, die Funktion "Raumobjekt". Bevor das aber verwirklicht werden kann, müssen erst einmal eine Reihe von Einstellungen vorgenommen werden. Diese werden unter dem Punkt "Peremeter" getätigt. Dort klicken wir den Punkt "Übergänge" an.

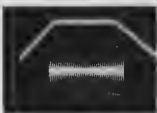
Da der Punkt "eingestellt" vorher festgelegt ist, müssen wir das ändern. Die die Übergänge automatisch an die Rohrbreite angepaßt werden sollen, muß der Punkt "Fließend" angeklickt werden. Ist das passiert, müssen wir uns noch entscheiden, ob das Rohr von oben, unten oder von vorne angestrahlt werden soll. Wir entscheiden uns einfach für vorne. Dafür klicken wir im selben Menü den Punkt "beides"(unter decrement) an. Nun weiß der Computer aber noch nicht, ob die Helligkeit senkrecht oder waagrecht hineinberechnet werden soll.

Sie können ja einmal probieren, was bei "waagrecht" passiert. Darum will ich mich aber nicht kümmern. Wir

klicken erst einmal "senkrecht" an. Weiterhin ist darauf zu achten, daß das Farbmaximum bei 15 und das Minimum bei 0 liegt. Es können natürlich auch andere Werte stehen, aber nur so wird das gesamte Helligkeitsspektrum genutzt.

So, das hätten wir Nun können wir ans Werk gehen. Gehen Sie in den Direktmodus und rahmen Sie unser Werk ein. Nun fehlt auf dem Bild etwas Ausschmückung. Wie wäre es mit dem Spezialframe? Am günstigsten wird das, wenn wir statt .. waagrecht "in diesem Fall "beides" anklicken. So wird der Körper am effektivsten. Ziehen wir nun einfach ein Viereck unter dem Röhrensystem auf, und schon haben wir ein recht schönes Bild, zwar noch ohne rechten Zweck, aber schön.

Und so sollte ihr Meisterwerk in etwa aussehen:



Der zweite Punkt heute beschäftigt sich mit der Anpassung eines Druckers. Genutzt werden kann eigentlich jeder Drucker, der nach der geregelten Druckcodeverwaltung arbeitet. Das heißt, eigentlich jeder Drucker, der nicht nach bestimmten Sprachen arbeitet, wie z.B. Postscript oder die HP-Deskjet Sprache.

Als ich das Programm schrieb, wußte ich nicht, wie diese Sprachen funktionieren, deshalb ist die Anpassung auch etwas beschränkt. Es können aber so ziemlich alle 9- oder 24-Nadeldrucker angepaßt werden oder solche Drucker, die eine entsprechende Emulation besitzen.

Wir wählen nun den Punkt "DRUCKER" an, dort logischerweise

den Punkt "Druckeranpassung". Zuerst wird der Name des Druckers angegeben. Hier bitte aber den voll ausgeschriebenen Namen. Er hat nichts mit dem Filenamen zu tun. Ich nehme hier einmal das Beispiel des EPSON LQ.

Das Programm macht Unterschiede zwischen einem 9- oder 24-Nadeldrucker. Bei einem 9-Nadler wird nur ein zweistelliger Druckcode für die einzelnen Grafikdichten eingegeben.

Bei 24 Nadeln hingegen will man je nicht die 9-Nadelemulation ansprechen, sondern die volle Anzahl. Deshalb werden dort auch 3 Druckcodes verlangt. Der erste ist die ESC-Sequenz, die zweite ist die Einstellung auf den 24-Nadeldruckermodus und die dritte die Druckdichte. Außerdem gibt es dort keine echte 4-fache Druckdichte. Da 6-fach aber das Farbband unangemessen stark strapazieren würde, gibt es für 24 Nadeln die 3-fache Dichte. Da der EPSON LQ ein 24-Nadeldrucker ist, werden also 3 Bytes verlangt.

Name des Druckers EPSON LQ

Taste 1 für 24 Nadeln;

Code für einfache Dichte

727,42,32

Code für doppelte Dichte:

727,42,33

Code für dreifache Dichte:

727,42,30

Code für Zeilenabstand (z.B. 1/8 Zoll)

727,48

Der letzte Code ist dann von Bedeutung, wenn der Drucker auf den Textmodus eingestellt war. Kein Mensch druckt Text mit einem Zeilenabstand von 1/8 Zoll. Deshalb muß das hier sicherheitsshalber neu eingestellt werden. Nun braucht die Anpassung nur noch abgespeichert werden.

So, das wars für diesen GTIA-MAGIC-Workshop. Das nächste Mal geht es um den eventuell vorhandenen Sinn von diversen 3-D Objekten und ein paar sinnvollen Anwendungen.

STH

Das Super-Neujahrspaket

Damit das neue Jahr gleich gut beginnt, haben wir ein sensationelles Angebot für Sie. Aus 4 verschiedenen Paketen suchen Sie sich Ihr Wunschpaket aus. Programme, die Sie sich vielleicht schon lange einmal zulegen wollten, können Sie jetzt zu einem absoluten Sparpreis erwerben. Ihrer Phantasie und Ihren Wünschen sind keine Grenzen gesetzt. **Sie können bis zu 100% einsparen**, deshalb greifen Sie heute noch zu. (Achtung: Es gibt keinen zusätzlichen Mitgliedsrabatt auf diese Pakete).

Das Angebot wird verlängert bis zum 31.03.93.

Und folgendermaßen müssen Sie vorgehen: Die Programme sind in verschiedenen Preisklassen eingeteilt (Preisklasse A, B, C, D und E). Jeder Klasse ist ein bestimmter Preis zugeordnet. Sie wählen nun auf der Bestellkarte Ihr Wunschpaket (DM 25 - DM 50 - DM 75 - DM 100). Je nach Betrag können Sie nun aus den verschiedenen Preisklassen Ihre gewünschten Programme auswählen, bis die Gesamtsumme Ihrem Paketpreis entspricht (Beispiel: Wunschpaket 2 für DM 50 - 1 Programm Preisklasse E = 25 DM + 2 Programme Preisklasse B = 20 DM + 1 Programm Preisklasse A = 5 DM)

PREISKLASSE A = DM 5,-

Die Preisklasse A besteht aus allen Disklines, Quick magazinen, PD- und Lazy-Finger-Disketten.

Disklines 1-20	jeweils	DM 10,-
PD-Disketten	jeweils	DM 7,-
Lazy-Finger Disketten	jeweils	DM 7,-
Quick magazine 1-13	jeweils	DM 9,-

PREISKLASSE C = DM 15,-

"C": Simulator	AT 80	DM 19,90
Alptraum	AT 25	DM 19,90
Der Ierse Tod	AT 26	DM 19,90
Filj	AT 28	DM 19,90
Gleggs ill	AT 104	DM 19,90
Im Namen des Königs	AT 13	DM 18,90
Invasion	AT 38	DM 19,90
Kartellkasten	AT 189	DM 19,90
Lightrace	AT 51	DM 19,90
Player's Dream 1	AT 126	DM 19,90
Player's Dream 2	AT 185	DM 19,90
Player's Dream 3	AT 204	DM 19,90
Quick ED V1.1	AT 86	DM 19,90
S A M Designer	AT 56	DM 19,90
Talpei	AT 50	DM 19,90
Videofilmverwaltung	AT 15	DM 19,90
WidigPaint	AT 214	DM 19,90
Werner Flaschbler	AT 105	DM 19,90

PREISKLASSE E = DM 25,-

Desktop Atari	AT 249	DM 39,00
Dynatos	AT 179	DM 29,80
Gigablast	AT 162	DM 29,80
GTIA Magic	AT 220	DM 29,00
Laser Robot	AT 199	DM 29,90
Logistik	AT 170	DM 29,80
Mega-Font-Texter	AT 182	DM 29,80

PREISKLASSE B = DM 10,-

Design Master	AT 8	DM 14,80
Library Diskette 1	AT 194	DM 15,00
Library Diskette 2	AT 205	DM 15,00
Minesweeper	AT 222	DM 18,00
Monitor XL	AT 8	DM 14,80
Print Shop Operator	AT 131	DM 16,00
S.A.M. Patcher	AT 57	DM 12,00
Speledisk 1	AT 132	DM 16,00
Speledisk 2	AT 133	DM 18,00
Speledisk 3	AT 134	DM 18,00
Tigris	AT 90	DM 15,00
Zusatz-Set für Waseo P	AT 188	DM 15,00

PREISKLASSE D = DM 20,-

Die Außenriedchen	AT 148	DM 24,80
FiPlus 1.01	AT 24	DM 24,90
Graf von Bärenstein	AT 167	DM 24,80
KritS	AT 183	DM 24,80
Masic	AT 12	DM 24,90
Mystik 2 "Strandhaus"	AT 218	DM 24,00
Phantastic Journey 1	AT 173	DM 24,80
Phantastic Journey 2	AT 203	DM 24,80
Rubberball	AT 83	DM 24,00
S.A.M. Zusatz	AT 52	DM 24,00
Shogun Master	AT 107	DM 24,90
Soundmaschine	AT 1	DM 24,80
Waseo Designer	AT 208	DM 24,00

PREISKLASSE E = DM 25,-

Monster Hunt	AT 192	DM 29,80
Print Universal 1029	AT 202	DM 29,00
Quick V2 1	AT 53	DM 39,00
S.A.M.	AT 23	DM 49,00
TAAM	AT 219	DM 39,00
Waseo Publisher	AT 168	DM 34,90



Quick-Tip

Aus Zeitmangel mußte im letzten Atari-Magazin mein Quickbeitrag entfallen, diesmal reicht es leider nur für einen Quickie. Für nächstes Mal habe ich jedoch einen extra langen Bericht vorbereitet. Hoffen wir, daß er bis nächstes Mal fertig wird.

Druckerausgabe mit BPUT

Wer Druckeransteuerung vornimmt, der verwendet sicherlich die Quick-Druckerbibliothek, z.B. die CHR-Librey.

Im Quickhandbuch ist ja eine Methode erwähnt, mit der man ASCII-Zeichen ausgeben kann. Man definiert einen String der Länge 1 und setzt ins erste Byte den Wert des Zeichens. Mit dieser Methode kann man jedoch kein CHR(0) ausgeben, ist für Druckausgaben also vollkommen ungeeignet.

Eine andere Möglichkeit ist die Verwendung des BPUT-Befehls:

```
PROC CHRL
BYTE
[
  WERT=236
]
BEGIN
  BPUT(5,1,236)
ENDPROC
```

Bei der Programmierung einer Hardcopy könnte man nun auf folgende Idee verfallen: (Pseudocode)

Var PrtByt: Integer;

Repeat

 Read (PrtByt);

 Write (PrtByt)

Until EndOfLine;

Eine andere Möglichkeit, die der

Die Quick-Ecke

Geschwindigkeit zuliebe jedoch vorzuziehen wäre, ist folgende:

Var PrtByt;

 Pos: Integer;

 Zeile: Array [1..ZLaenge] of Integer;

Repeat

 Read (PrtByt);

 Zeile[Pos]:=PrtByt;

 Pos:=Pos+1

Until EndOfLine;

Write (Zeile);

Nun kann man zwar Pseudocode nicht so einfach in Quick übernehmen, vor allem weil die theoretischen Möglichkeiten des Pseudocodes die von Quick übersteigen; aber damit müssen sich alle ernsthaften Programmierer jeden Tag 'nähern.

Mein Vorschlag: Man schaffe sich einen freien Speicherbereich als Buffer für die Daten, dieser mag ab MEM liegen. Nun brauchen wir noch eine Laufvariable POS, die zu Anfang der Schleife auf MEM gesetzt wird und mit jedem Schleifendurchgang um 1 hochzählt.

```
WORD
[
  MEM
  POS
  ...
  ]
MAIN
  MOV# konstanter Wert
  OPEN (5,0,0,"P:")
  ...
  POS=MEM
  * Repeat-Schleife
  * Ab hier Umschreiben der 85-Daten
  * in Druckerbytes
  ...
  POKE(POS,BYT)
  * (Variable nur als Beispiel)
  ...
  * Schleifenende, wenn letztes Byte
  * der Zeile erreicht.
  BPUT (1,5,960)
  * 960 als Bsp. für einwertende
  * Konstante
  CLOSE (5)
ENDMAIN
```

Das ist natürlich kein lauffähiges Quick-Programm, sondern zeigt nur die Befehle, auf die es mir ankommt.

Warum ist die Ausgabe eines Datenblockes nun schneller als die einzelner Daten z.B. mit CHR? Ganz klar: Bei dem Unterprogrammeufruf werden jedesmal eine Reihe komplizierter Stackoperationen nötig, bei BPUT ist es nur eine. Außerdem kann der Computer bei der Ausgabe eines Blockes die volle Übertragungsrate zum Drucker nutzen.

Es spielen aber noch andere Faktoren eine Rolle. Oftmals kann der Drucker die Daten gar nicht so schnell ausdrucken, wie er sie empfängt. Also speichert er sie in einem Buffer zwischen. Während der Drucker nun druckt, rechnet der Computer schon an der nächsten Zeile.

Besonders viel Zeit spart diese Methode, wenn man eine Zeile nicht nur einmal ausdrucken lassen will. Der CARILLON PRINTER verdankt seine Geschwindigkeit gegenüber dem Print Star diesem Umstand. Während der Print Star für jeden Druckvorgang die Daten neu einliest und umrechnet, werden beim CARILLON PRINTER die Daten nur einmal eingelesen, umgerechnet und dann im Speicher abgelegt.

Zum Schluß noch eine Bitte: So langsam gehen mir die Ideen aus. Schreibt uns deshalb ein paar Anregungen für die nächsten Quick-Ecken. Vielleicht kann Herr Rätz das ja mal mit einem kleinen Wettbewerb verbinden. Florian Baumann

Aktivität

Wir können nur noch einmal betonen, wie wichtig die aktive Teilnahme am Atari magazin ist. Ob Beiträge, Fragen oder Anregungen, alles ist gleichermaßen wichtig für das Atari magazin. Ohne Aktivität gibt es nur noch leere Seiten. Also machen Sie mit.

TextPRO+ Teil IV

Herzlich willkommen im neuen Jahr zum Workshop. Während in den vorausgegangenen Folgen ausschließlich Kommandos von TP beschrieben wurden, ist diesmal auch ein Utility abgedruckt. Mit diesem kann man im Text auch Grafiken drucken, doch dazu später mehr. Zuerst werden die Grundlagen erklärt, damit Sie das Programm richtig anwenden lernen.

Druckkommandos

Letztes Mal wurden schon einige Druckkommandos, wie z.B. das Einstellen der Zeilenränder besprochen, das wird heute fortgesetzt. Ein dem **i** verwandter Befehl ist das **m** (<SELECT>+<m>). Mit ihm kann man die Zeilenrandeinstellung für eine einzige Zeile verändern. Hinter **m** kann, muß aber nicht, ein Parameter folgen. Ohne zusätzlichen Parameter wird der linke Rand auf 0 gesetzt, ansonsten nimmt der linke Rand den Parameterwert an (siehe Screenshot 1).

Textinformation

Mit **i** (<SELECT>+<i>) kann man Notizen in den Text einfügen, die nicht gedruckt werden sollen. Die hinter **i** stehende Zeile, d.h. die nächsten 255 Zeichen oder bis zu einem CR, wird vom Druckformatierer übersprungen (siehe Screenshot 2).

Seitenlänge

Eine Seite ist normalerweise 66 Zeilen lang. Mit **p** (<SELECT>+<p>) # kann man die Seitenlänge verändern. # steht für die Anzahl der Zeilen pro Seite. **t** (<SELECT>+<t>) # gibt den oberen Textrand an. # steht für die Anzahl der Leerzeilen, die vor dem eigentlichen Text stehen sollen, normalerweise ist # gleich 5.

Achtung: Vor der ersten Textserie werden nur # - 1 Leerzeilen gedruckt!

Die letzte von den 66 Zeilen, die noch gedruckt werden soll, gibt **b** (<SELECT>+) # an. 58 ist der voreingestellte Wert. Zur Verdeutlichung,

von dem was **p**, **t** und **b** bewirken, ist hier eine Grafik abgedruckt:

Abbildung 1



Im Editor würde die Verwendung von **p**, **t** und **b** folgendermaßen aussehen (siehe Screenshot 3).

Hier nun ein Beispiel dafür, wie man eine andere Seitenlänge und Blattaufteilung einstellen kann (siehe Screenshot 4).

Leerzeilen

d (<SELECT>+<d>) # fügt # Leerzeilen in den Text ein, die vom Zeilenzähler mitgezählt werden. Im Gegensatz dazu werden bei **k** (<SELECT>+<k>) #, das # Leerzeilen auslöst, die eingefügten Leerzeilen nicht mitgezählt. Falls Ihnen das etwas schwer verständlich erscheint, geben Sie folgendes in den Editor ein (siehe Screenshot 5).

Gehen Sie mit dem Cursor in jede Zeile und drücken Sie jeweils <CTRL>+<W>; ihnen wird nun angezeigt an welcher Textstelle Sie sich befinden. Es werden, wenn Sie vorher den Textspeicher mit <SHIFT>+<CLEAR> gelöscht haben, folgende Werte ausgegeben:

1. Textzeile: Zeile 6
2. Textzeile: Zeile 17
3. Textzeile: Zeile 17
4. Textzeile: Zeile 16
5. Textzeile: Zeile 16

Drucken Sie den Text zur Kontrolle

aus und Sie werden feststellen, daß an der Stelle, wo **k10** stand, 10 Leerzeilen ausgegeben wurden, obwohl der Zeilenzähler "sich nicht verändert hat". + (<SELECT>+<+>) # und - (<SELECT>+<->) # machen das Gegenteil von **k** + erhöht den Zeilenzähler um #, und - erniedrigt ihn um # obwohl keine Zeile gedruckt wird. Wenn der Zeilenzähler durch + einen größeren Wert als den **b**-Wert annimmt, wird das Kommando ignoriert. Hier ein Beispiel für + und - (siehe Screenshot 6).

Print Keys

TP verfügt über die mächtige Eigenschaft der Benutzung sogenannter "print keys". Das sind inverse Zeichen, ausgenommen inverse Kleinbuchstaben, denen bestimmte Druckerodes zugewiesen werden können. Druckerodes sind Zahlen, die der Drucker als Befehle versteht, so bedeutet die Zahl 14 bei den meisten Druckern das Einschalten der einzeiligen Breitschrift.

Beim Ausdruck des Textes ersetzt der Druckformatierer die "print keys" durch die entsprechenden Zahlenwerte. Ganz wichtig ist, daß "print keys" vom Zeilenzähler nicht mitgezählt werden!

Das Unterstreichen wird bei Epson-kompatiblen Druckern durch folgende Steuerzeichen ein- und ausgeschaltet:

Codes: 27,45,1
27,45,0

Mit Hilfe dieser Angaben können wir einen Text mit mehreren unterstrichenen Wörtern schreiben (siehe Screenshot 7).

Ausgedruckt sieht es dann so aus (siehe Screenshot 8).

Bei TP sind schon einige "print keys" vordefiniert:

0 = 27 = <ESC>

1 = 14 = einzeilige Breitschrift an

- 2 = 15 = Schmalldruck an
- 3 = 18 = Schmalldruck aus
- 4 = 13 = CR (Wagenrücklauf)
- 5 = 10 = LF (Zeilenvorschub)
- = 32 = Hardspace
- = 174 = Inverses Return

Das Hardspace (<SELECT>+<•>) und des Inverse Returnzeichen (<ESC>+<CTRL>+<TAB>) weisen ein paar Besonderheiten auf. Das Hardspace wird, wie das normale Space-Zeichen, vom Zeichenzähler mitgezählt und wie ein normales Leerzeichen gedruckt. Der Unterschied zum normalen Leerzeichen ist, daß, wenn zwei Wörter durch ein Hardspace verbunden sind, diese weder vom Druckormotor noch von der Wordwrapfunktion getrennt werden.

Das Inverse Returnzeichen spielt im Zusammenhang mit Kopf- und Fußzeilen eine wichtige Rolle. Wenn diese näher besprochen werden, gehe ich näher darauf ein.

GraphPRO

Und nun zum schon in der Einleitung besprochenen Utility "GraphPRO". GraphPRO ist kein Zeichenprogramm, wie der Name vielleicht vermuten ließe, sondern ein sg. Grafik-einbinder, d.h. ein Programm, welches Textfiles zusammen mit Grafiken druckt. Das besondere an GP ist, daß es den Textfile test und dabei erkennt, welche Grafik es drucken soll. Es interpretiert praktisch den Text des Files.

GraphPRO ist in dieser Form noch ein sehr einfacher Grafik-einbinder, dafür aber schon recht flexibel. Es unterscheidet eine auf Diskette gedruckten Text nach dem Kommando (siehe Screenshot 9)

"Name.Ext" steht dabei für den Namen des Grafikfiles. Bei der Grafikdatei sollte es sich um ein mit BILLBOARD, ein Druckprogramm (PDI), das sich auf der Rückseite der Daisy-Dot II-Diskette befindet, auf Diskette

gedrucktes Bild handeln. Die Einstellungen für den Ausdruck müssen folgende gewesen sein:

- a) upright
- b) beliebig wählbar
- c) beliebig wählbar, Vorschlag: 720 Punkte/Zeile
- d) single Breite
- e) single Höhe
- f) beliebig wählbar

GraphPRO wurde auf einem Panasonic-Drucker getestet. Da dieser 100% Epson FX80 kompatibel sein soll, dürfte es keine Probleme mit dem Ausdruck auf anderen Druckmodellen geben. Sollte dieses trotzdem der Fall sein, hier die wichtigsten Steuerzeichen:

• <ESC>+<2>. Zeilenabstand = 1/6 Zoll

• <ESC>+<A>+n. Zeilenabstand = n/72 Zoll

Details

Wenn Sie die GraphPRO nur verwenden wollen, die Arbeitsweise verstehen möchten, können Sie diesen Abschnitt überspringen.

Eine in einfacher Höhe ausgedruckte Grafik sind 24 Grafikzeilen (8 Nadeln * 24 Zeilen = 192 Bildschirmzeilen) plus eine Zeile für das Setzen des linken Blattrendes auf 0. Jede der 25 Zeilen hat eine Höhe von 24/216 Zoll (=2/72 Zoll), die gesamte Grafik hat also eine Höhe von 600/216 Zoll. Normale Textzeilen haben eine Höhe von 36/216 Zoll (=1/6 Zoll).

Wenn man die Grafik in den Text einfügt, muß man darauf achten, daß die Grafik genau soviel Platz in Anspruch nimmt, wie eine bestimmte Anzahl von Textzeilen, damit die Seitenlänge die gleiche bleibt. 16 Textzeilen sind 576/216 Zoll und 17 Textzeilen sind 612/216 Zoll. Es gibt folglich 2 Möglichkeiten die Grafik einzubinden:

a) 16 Textzeilen:

Es dürfen nur die 24 Grafikzeilen gedruckt werden und das Kommando zum Einstellen des linken Zeilenrands, das sich in der 25. Zeile befindet, wird ohne "EOL" zum Drucker geschickt. Der letzte Zeilen-vorschub fällt somit weg. Dadurch braucht man kein zusätzliches Leerzeilenkommando zum Drucker zu schicken, Grafiken lassen sich nahtlos untereinander drucken!

b) 17 Textzeilen:

Das Grafikfile wird unverändert zum Drucker geschickt. Zusätzlich wird eine Leerzeile in der Höhe 12/216 Zoll (=4/72 Zoll) gedruckt, um auf die 612/216 Zoll zu kommen. Durch diese Leerzeile können Grafiken natürlich nicht nahtlos untereinander gedruckt werden.

Weil man bei Möglichkeit a) Grafiken nahtlos untereinander drucken kann, habe ich mich für diese entschieden.

Anwendung

Laden Sie als erstes die TP-Datei. Fügen Sie an der Stelle, an der die Grafik später stehen soll, folgendes ein (siehe Screenshot 10).

Anmerkung: Name.Ext ist der Name des mit BILLBOARD auszudruckenden Grafikfiles!

Drucken Sie das ganze (mit <CTRL>+<P>) auf Diskette, wobei darauf zu achten ist, daß die File-namenextension ".GIP" ist. Springen Sie danach mit <SELECT>+<CTRL>+<J> ins BASIC und laden Sie BILLBOARD. Drucken Sie mit BILLBOARD das Bild auf Diskette. Sie müssen natürlich den Namen, den Sie bei TP verwendet haben, wieder verwenden.

Danach gehen Sie ins DOS und laden TURBO-BASIC. Von dort laden Sie GraphPRO und geben den Namen, ohne Extension, das "GIP"-Files ein. Danach können Sie entscheiden, ob die Seiten einzeln (Einzeltblätter) oder alle zusammen ausgedruckt werden. Falls ein Fehler auftritt, wird er zusammen mit der

TextPro+ 4.54

Zellnummer der Zeile, in der der Fehler aufgetreten ist, ausgegeben.

Bitte beachten Sie, daß GraphPRO als Listing in einer Zeitschrift abgedruckt ist und aus Platzgründen deshalb aller Schnickschnack weggelassen werden mußte. Dafür erfüllt es aber seine eigentlich Aufgabe recht gut und ist, da es in TURBO-BASIC geschrieben ist, nach belieben erweiterbar

Leserbriefe

Herr Karl-Heinz Weimar fordert in seinem Leserbrief, daß über die Anleitung hinausgehende Tips und Tricks besprochen werden. Aus dieser Anregung entstand GraphPRO! Auf das Problem der 80-Zeichendarstellung wird in einer der folgenden Seiten noch näher eingegangen. Natürlich hat er damit recht, daß mit <CTRL>+<S> ein Text gespeichert und nicht gelöscht wird, wie es irrtümlich in der Zusammenfassung vom 2. Workshop stand

Manfred Müller hat nach der Möglichkeit der Erstellung von Serienbriefen gefragt. Aus Platzgründen muß ich ihn leider auf das nächste Heft verweisen. Serienbriefe werden dort im Zusammenhang mit Makros besprochen.

Herzlichen Dank für die beiden Leserbriefe. Außen Sie, wie diese beiden Herren, Ihre Vorstellungen und geben Sie Anregungen.

Rainer Hansen



Screenshot 1

```
D1:TP41.SCR
11030025
Dies ist ein Probetext
Hier ist der linke Rand gleich 0, da ke
in Parameter angegeben ist.
Hier ist der Zeilenrand wieder normal.
Der Rand ist in dieser Zeile gleich 3!
Hier ist wieder alles normal.
Die 6te Zeile hat den Rand 3!
Von hier an haben alle Zeilen den Rand b
ei 6.
```

Screenshot 2

```
D1:TP42.SCR
Diese Zeile wird gedruckt.
Diese Zeile dient zur Information und w
ird nicht gedruckt.
Diese Zeile wird wieder gedruckt.
```

Screenshot 3

```
D1:TP43.SCR
1063535
Das ist die ganz normale Blatteinstellu
ng.
```

Screenshot 4

```
D1:TP44.SCR
1103639
Dies ist die 1. Textzeile.
Dies ist die 2. Textzeile.
Dies ist schon die letzte Textzeile der
Seite.
Diese Zeile ist schon auf der zweiten Se
ite.
Mit dieser Zeile beginnt die dritte Seit
e.
```

Screenshot 5

```
D1:TP45.SCR
Dies ist die erste Textzeile.
110
Dies ist ein Probetext
110
Dies ist ein Probetext
```

Screenshot 6

```
D1:TP46.SCR
Dies ist die 6. Zeile vom Blatt.
Hiermit wird der Zeilenzeiger auf 6+
1041-17 erhöht.
Jetzt hat der Zeilenzeiger den Wert
6+10+1+1-3-17+1-3-10-3-18.
```

Screenshot 7

```
D1:TP47.SCR
27 0=45 0=1 0=0
In der ersten Zeile werden die "print
keys" definiert.
```

Screenshot 8

In der ersten Zeile werden die "print keys" definiert.

Screenshot 9

```
librafik D:Name.Ext
```

Screenshot 10

```
D1:TP410.SCR
Text
Text
Text
An dieser Stelle soll die Grafik eingefu
rgt werden.
1150Grafik: D:Name.BIL
Hier geht der Text ganz normal weiter.
Text
Text
Text
```


DER KONVERTER

Im zweiten Teil dieses WASEO-Publisher Workshops wollen wir uns etwas mit dem Konverter beschäftigen. Aber zuerst die Frage: Was ist ein Konverter und wozu brauchen wir ihn? Konverter heißt übersetzt soviel wie "Umwandler". Er bringt also eine bestimmte Menge von Daten von einer Form in eine andere. Für den WASEO-Publisher existieren mehrere Formate, z. B. Seiten / Fotos und Alben. Da Fotos anders behandelt werden müssen als Seiten oder Alben, braucht man einen Konverter.

Mit dem WASEO-Konverter ist es sogar möglich, auch die Icons von PRINT SHOP in Fotos umzuwandeln, woran kein Weg vorbeilührt, da sie vollkommen inkompatibel zum normalen ATARI-DOS auf einer Diskette verwaltet werden.

Den Konverter können Sie entweder vom Hauptmenü laden oder, falls Sie gerade im Editor sind, unter dem Menüpunkt "Beenden". Sobald Sie dies angewählt haben, laucht ein kleines Untermenü auf. Nun brauchen Sie nur noch den Konverter einzuwählen und RETURN zu drücken, und schon wird er geladen.

Nach dem Programmstart taucht der Menübildschirm des Konverters auf. Nun stehen Ihnen verschiedene Möglichkeiten zur Verfügung. Das Umwandeln von Bildern in Photos ist ganz leicht. Ihr Photo muß sich nur vorher in einem 62-Seiten-Bild (z. B. mit dem DESIGN MASTER oder dem Grafikprogramm im Publisher gezeichnet und abgespeichert) befinden. Dies laden Sie nach Angabe des Dateinamens ein.

Nun sehen Sie ein kleines, schwarzen Strich ganz oben links in der oberen Ecke des Bildschirms. Diesen Strich können Sie nun mit den Pfeiltasten oder dem Joystick frei bewegen. Fahren Sie also damit in die linke obere Ecke Ihres Photos und drücken Sie RETURN oder den Feuerknopf. Nun ziehen Sie ein Rechteck so auf,

daß es genau über Ihrem Photo liegt, das Sie dann ganz invers sehen.

Wundern Sie sich, daß sich immer gleich zwei Pixel nach unten bewegen? Keine Sorge: das ist beabsichtigt, damit soll nämlich die Bewegung nach unten beschleunigt werden. Wäre die Verschiebung nur pixelweise, käme man auch im komplizierten Turbo-Basic, das ja nun im Gegensatz zum normalen Basic wirklich sehr schnell ist, nur ganz langsam vom Fleck, und stellen Sie sich vor, wie lange es dauern würde, bis Sie ihr Photo, wenn es sich in der rechten unteren Ecke des Bildschirms befinden würde, erreichen würden!

Sind Sie also mit dem Aufziehen fertig, drücken Sie RETURN oder den Feuerknopf. Doch halt, was ist, wenn Sie sich vertan und etwas vom Photo nicht erfaßt haben? Das macht auch nichts, drücken Sie einfach eine andere Taste als RETURN bzw. nicht den Feuerknopf. Anschließend können Sie das Photo nochmal neu einlesen und erfassen.



Haben Sie die eben erwähnten Tasten gedrückt, wird das Photo "fotografiert". Was nun geschieht ist dem nachgeahmt, was auch passiert, wenn man ganz normal mit einem richtigen Fotoapparat und einem Blitzlicht fotografiert: Das erfaßte Objekt wird taghell, alles darum schwarz. Im Klartext also: Der gesamte Bildschirm wird für die Dauer des "Fotografierens" invers. Nun brauchen Sie nur noch den Dateinamen des Fotos anzugeben, und es wird im Format vom Digitalen Redakteur abgespeichert. Selbstverständ-

lich können Sie die Funktion bis vor der Speicherung des Photos noch mit ESC abbrechen.

Bitte beachten Sie, daß ein geladenes Album bei dieser Aktion automatisch aus dem Speicher gelöscht wird, da für das Photo genau derselbe Speicherbereich benutzt wird wie für das Album.

Ein Photo in ein Bild umzuwandeln, ist noch leichter. Sie brauchen nur den Photonamen angeben (wenn ein Album geladen ist, werden Sie vorher noch gefragt, ob Sie ein Album- oder ein normales Foto umwandeln wollen). Bald darauf erscheint in der linken oberen Ecke des Bildschirms ein inverses Rechteck in der Größe des Photos, das Sie nun frei mit dem Pfeiltasten oder dem Joystick bewegen und mit RETURN oder dem Feuerknopf setzen können. Nun können Sie die Position mit RETURN oder dem Feuerknopf bestätigen oder widerrufen, indem Sie eine andere Taste drücken. Nun können Sie die Seite abspeichern und das Foto z. B. mit einem Malprogramm weiter bearbeiten. Auch hier wird ein vorher geladenes Album automatisch gelöscht, wenn Sie kein Albumfoto umwandeln.

Mit der nächsten Funktion läßt sich das Inhaltsverzeichnis einer ATARI- oder PRINT-SHOP-Diskette sowie eines Albums, sofern geladen, auflisten. In der ersten Version spielte mir dabei die Maschinenroutine, die prüft, welche Art Diskette sich im Laufwerk befindet, einen Streich, denn sie war nur für Sektoren von 128 Byte Länge ausgelegt, nicht für 256 bei doppelter Dichte. Dies führte dazu, daß man den Inhalt von Disketten in doppelter Dichte nicht auflisten konnte, weil die Routine jedesmal meldete, daß sich die falsche Art von Diskette im Laufwerk befindet. Die Routine ist hauptsächlich aus Sicherheitsgründen eingebaut, damit es nicht passieren kann, daß man eine ATARI-Dateteil auf einer PRINT-SHOP-Diskette abspeichert und umgekehrt.

Das Menü ALBUM AKTION stellt nun alle für das Arbeiten mit Alben benötigten Funktionen zur Verfügung (außer Inhalt auflisten, weil es dafür ja schon einen Punkt gibt), also Laden, Speichern, Ergänzen, Löschen und Umbenennen. Mit der Funktion Ergänzen können Sie entweder ein ganz neues Album mit Photos füllen oder auch ein bereits geladenes, sofern sich noch genügend Platz darin befindet.

Doch was ist eigentlich, wenn Sie nun mehrere Photos geladen haben und plötzlich feststellen, daß zwei genau denselben Namen haben (was nicht vorkommen darf)? Dann ist das Album keineswegs verloren. Sie gehen dann am besten so vor:

Funktion Umbenennen auswählen, den zweimal vorkommenden Photonamen hinschreiben und einen anderen dafür angeben. Danach trägt das Photo, das sich an vorderster Stelle im Album befindet, den neuen Namen. Nun können Sie ganz einfach eins von beiden Photos mit der Funktion Löschen entfernen und damit wieder Platz im Album gewinnen oder es auch behalten, falls es nicht dasselbe wie das andere ist.

Wenn ein Album abgespeichert wird, wird es automatisch aus dem Speicher entfernt. Was aber tun, wenn Sie das Album aus Versehen geladen haben und eigentlich ein ganz neues anfangen wollten? Dann speichern Sie es entweder wieder ab oder laden einfach ein ganz normales Photo. Beides bewirkt das Entfernen des Albums.

Der mit Interessanteste Punkt ist jedoch das Umwandeln von PRINT-SHOP-Icons in normale Photos. Dazu legen Sie einfach nur Ihre PRINT-SHOP-Datensätze ein und geben den Namen des Icons an, das dann automatisch geladen wird, wenn es sich auf der Diskette befindet.

Nun können Sie es in der linken oberen Ecke des Bildschirms sehen und entweder mit RETURN oder dem

Feuerknopf bestätigen, daß es umgewandelt werden soll oder durch Drücken einer anderen Taste bewirken, daß das nicht geschieht. Je nachdem wird es dann als normales Photo abgespeichert oder nicht. Auch hier müssen Sie beachten, daß ein eventuell vorher geladenes Album aus dem Speicher gelöscht wird.

Nun noch ein paar Hinweise zum Namen des Albumphotos: Er kann bis zu 15 Buchstaben (und damit genauso lang wie ein PRINT-SHOP-Iconname) sein, ansonsten gibt es (im Gegensatz zu PRINT-SHOP) keine Einschränkungen. Der Name kann also heißen DATEI, Datei 1, datei-1, DaTel #1 oder auch aus Grafikzeichen bestehen. Jedoch sollten Sie die Namen nicht immer sehr lang wählen, da Sie im Editor immer den vollständigen Namen angeben müssen, und wenn Sie das Albumphoto mehrmals verwenden wollen, kann das ganz schön lästig sein.

Vielleicht haben Sie auch schon bemerkt, daß Ihnen die WASEO-Programme das lästige Hin- und Herschalten zwischen Groß- und Kleinschreibung weitgehend abnehmen. So wird beim Albumnamen immer sofort auf Klein-, bei Dateinamen auf Großschreibung geschaltet, unabhängig davon, was Sie gerade mit der Sperrtaste eingeschaltet haben. Auch können Sie jederzeit zwischen der Bedienung mit Joystick oder Tastatur hin- und herspringen. Alle WASEO-Programme sind so konzipiert, daß jederzeit mit beiden Möglichkeiten gearbeitet werden kann. Ausnahme dabei sind nur das Grafikprogramm und der Fonteditor, die beide geschrieben wurden, bevor dieses Konzept von vornherein mit einbezogen wurde.

Auf eins müssen Sie noch achten: Wenn Sie beim Editor oder dem Konverter Photos des Digitalen Redakteurs einladen die größer als 4000 Bytes sind, kann das im schlimmsten Fall zum Programmabsturz führen. Der Konverter des Digitalen Redak-

teurs hat nämlich einen entscheidenden Nachteil: Er verarbeitet Photos auch nur bis 4000 Bytes, läßt aber längere Dateien zu (fragen Sie mich nicht wozu, ich weiß es nicht).

Im Klartext: Beim Digitalen Redakteur können die Photos auch länger als 4000 Bytes sein, obwohl nur 4000 Bytes benutzt werden. Der WASEO-Publisher hält sich jedoch an diese Grenze, d. h. ein Photo kann beim ihm nie länger werden als erlaubt und deshalb werden alle Photos immer in der vollen Länge gelesen. Wenn Sie also nicht sicher sind, probieren Sie einfach mal, das lange Photo in ein Bild umzuwandeln. Geht danach nichts mehr, sollten Sie es mit dem Digitalen Redakteur in ein 62-Sektoren-Bild umwandeln und dann erneut mit dem WASEO-Konverter umwandeln.

Im nächsten Teil geht es weiter mit dem WASEO-Ersteller. Da ich bis heute keine Zuschrift zu diesem Workshop erhalten habe, nehme ich an, daß ich so weitermachen kann wie bisher. Denkt daran. Wer sich nicht meldet, der tut auch nicht meckern. Wenn ihr also irgendeine Mitteilung habt - nur hier damit!

Bis zum nächsten Mai an gleicher Stelle und Good Bye!

Thorsten Heiling

ACHTUNG!!!

SONDERAKTION!!!

Der Waseo Publisher

Best.-Nr. AT 168

bis zum 22.3.93

nur

DM 24,90

PPP- Angebot auf einen Blick

Name	Art.-Nr.	Preis	(DigiPaint 1.0 + PD 61 A+B+C+D)	Quick Magazin 8	AT 127	9,00
Alptraum	AT 25	19,80	Grafik-Demo/Util.	AT 136	14,00	
Assemblerbuch	AT 10	29,00	Graf v. Bärenstein	AT 167	24,90	
Atlas 2	AT 6	45,90	GTIA Magic	AT 220	29,00	
Atlas Toolbox	AT 7	19,80	Hacker's Night	AT 88	24,00	
Ebo-Assembler	AT 180	49,00	Im Namen des Königs	AT 13	19,00	
Bibomon 25 K	AT 244	149,00	Invasion	AT 38	19,00	
Black Magic Comp.	AT 147	29,90	Jinks	AT 198	39,00	
"C": Simulator	AT 80	19,90	Kaiser 2	AT 140	29,90	
Carnillon Printer	AT 153	29,90	Karten-Kasten	AT 169	19,00	
Contr. Interface II	AT 98	128,-	KriS	AT 183	24,90	
Der leise Tod	AT 29	19,80	Laser Robot	AT 199	29,80	
Desktop Atari	AT 249	49,00	LDS Freezer	AT 75	29,80	
Design Master	AT 9	14,80	Library Diskette 1	AT 194	15,00	
Die Außerirdischen	AT 148	24,80	Library Diskette 2	AT 205	15,00	
DigiPaint 1.0	AT 92	19,90	Lighttrace	AT 51	19,80	
Directory Master	AT 223	24,90	Logistik	AT 170	29,80	
Disk zur Hexenküche	AT 5	19,80	Masic	AT 12	24,90	
Disk-Line Nr. 1	AT 61	10,00	Mega-Font-Texter	AT 182	29,80	
Disk-Line Nr. 2	AT 82	10,00	Mega-Font-Te. 2.06	AT 263	29,80	
Disk-Line Nr. 3	AT 76	10,00	Megaram 1MB	AT 245	199,-	
Disk-Line Nr. 4	AT 76	10,00	Megaram 256 KB	AT 250	149,-	
Disk-Line Nr. 5	AT 84	10,00	Minesweeper	AT 222	16,00	
Disk-Line Nr. 6	AT 99	10,00	Monitor XL	AT 8	14,80	
Disk-Line Nr. 7	AT 103	10,00	Monster Hunt	AT 192	29,80	
Disk-Line Nr. 8	AT 128	10,00	MS-Copy	AT 161	24,90	
Disk-Line Nr. 9	AT 139	10,00	Musik Nr. 1	AT 135	14,00	
Disk-Line Nr. 10	AT 144	10,00	Myalik Teil 2	AT 218	24,-	
Disk-Line Nr. 11	AT 152	10,00	Picture Finder Luxe	AT 234	12,00	
Disk-Line Nr. 12	AT 157	10,00	Pirates	AT 191	29,80	
Disk-Line Nr. 13	AT 164	10,00	Phantastic Journey I	AT 173	24,80	
Disk-Line Nr. 14	AT 171	10,00	Phantastic J. II	AT 203	24,80	
Disk-Line 15	AT 164	10,00	Player's Dream 1	AT 126	19,80	
Disk-Line 16	AT 195	10,00	Player's Dream 2	AT 185	19,00	
Disk-Line 17	AT 207	10,00	Player's Dream 3	AT 204	19,00	
Disk-Line 18	AT 221	10,00	Print Shop Operator	AT 131	16,00	
Disk-Line 19	AT 233	10,00	Print Star 1	AT 29	39,00	
Disk-Line 20	AT 240	10,80	Print Star 2	AT 36	39,00	
Disk-Line 21	AT 258	10,00	Print Star II/24	AT 142	54,00	
Diskmaster	AT 213	29,90	Print Universal 1029	AT 202	29,00	
Dynatos	AT 179	29,80	Pungolind	AT 37	29,00	
Enrico	AT 225	26,90	Pyramidos	AT 73	29,00	
Enrico 2	AT 247	24,90	Quick V2.1	AT 53	89,80	
Eprom-Burner V1.6	AT 240	189,00	Quick V2.1 Handb.	AT 196	9,00	
Fil	AT 28	19,00	Quick V2.1 Handb. und			
Floppy 2000 - II	AT 111	429,-	Quick magazin 12	AT 197	16,00	
Update Kit	AT 169	39,00	Quick ED V1.1	AT 86	19,00	
FiPlus 1.0	AT 24	24,90	Quick Magazin 1	AT 58	9,00	
Forth-Handbuch	AT 114	6,90	Quick Magazin 2	AT 68	9,00	
GEMY	AT 259	19,00	Quick Magazin 3	AT 77	9,00	
Gigablast	AT 162	29,80	Quick Magazin 4	AT 79	9,00	
Glagos II	AT 104	19,90	Quick Magazin 5	AT 85	9,00	
Grafik Forth	AT 113	49,00	Quick Magazin 6	AT 91	9,00	
Grafik Paket	AT 93	34,90	Quick Magazin 7	AT 102	9,00	
				Quick Magazin 8	AT 127	9,00
				Quick Magazin 9	AT 145	9,00
				Quick Magazin 10	AT 156	9,00
				Quick magazin 11	AT 180	9,00
				Quick magazin 12	AT 193	9,00
				Quick magazin 13	AT 232	9,00
				Rom-Disk XL	AT 236	119,-
				Rom-Disk XE	AT 237	135,-
				Rom-Disk XL/8 Epr.	AT 238	169,-
				Rom-Disk XE/8 Epr.	AT 239	185,-
				Rubber Ball	AT 83	24,00
				S.A.M.	AT 23	49,00
				S.A.M. Designer	AT 56	19,00
				S.A.M. Patcher	AT 57	12,00
				S.A.M. Zusatz	AT 52	24,00
				S.A.M. Komplettpaket	AT 100	79,00
				(S.A.M., S.A.M. Designer, S.A.M. Patcher, S.A.M. Zusatzdisk)		
				Shogun Master	AT 107	24,90
				Soundmachine	AT 1	24,80
				Sound-Monitor	AT 260	29,90
				Sourcegen 1.1	AT 2	24,90
				Speedy 1050	AT 110	99,00
				Spider/Snap 2	AT 72	29,00
				Spieledisk 1	AT 132	16,00
				Spieledisk 2	AT 133	16,00
				Spieledisk 3	AT 134	16,00
				3er Pack Spiele	AT 190	34,00
				Stereobuster	AT 212	98,00
				TAAM	AT 219	39,-
				Tapel	AT 50	19,80
				Terminal XL/XE	AT 40	10,00
				Tigris	AT 90	15,00
				Turbo Basic	AT 64	22,00
				Turbo Link XL/PC	AT 155	119,-
				Turbo Link XL/ST	AT 149	119,-
				T.L. Adapter für DFU	AT 150	24,90
				Utilities 1	AT 137	16,00
				Utilities 2	AT 138	16,00
				Utility Disk	AT 172	19,90
				VidgPaint	AT 214	19,90
				Videofilmverwaltung	AT 151	19,90
				Video Order XXL	AT 235	15,00
				WASEO-Publisher	AT 168	34,90
				WASEO Designer	AT 208	24,00
				Weiner-Flaschbier	AT 105	19,90
				XF Dual Disk Upgr.	AT 201	289,-
				XL-Art	AT 154	49,00
				Set für W Publisher	AT 186	15,00
				5 Bilderskissen	AT 198	25,00
				Bilderskissen 6-8	AT 229	16,00

Für Ihre Bestellung beigelegte Postkarte verwenden

Assemblerecke Teil 4

Nachdem hoffentlich alle gut ins neue Jahr gerutscht sind, wollen wir in dieser Assemblerecke die Textausgabe ein wenig erweitern. Wie wir letztes Mal schon feststellen konnten, brachte unsere kleine Routine nur 256 Zeichen auf den Schirm und das auch nur in der oberen Ecke

Wie können wir das Problem denn nun beseitigen? Dazu gibt es zwei Möglichkeiten. Zum einen tauscht man das STA (88)X gegen den echten Anlauf des Bildschirmspeichers aus, also z.B. 40000 und zählt dann, nachdem man die 256 Zeichen geschrieben hat zu den 40000 256 hinzu und wiederholt das ganze. Da dies aber keine große Kunst ist, will ich auf einen anderen Weg eingehen, dem sich die Displaylist bedient

Was ist die Displaylist? Außer unserer 8502 CPU besitzt unser XL auch noch mehrere andere Chips, die ihn bei seiner Arbeit entlasten. Einer von diesen ist die ANTIC. ANTIC ist für die Bildschirmdarstellung da, und sorgt dafür, daß die Zeichen, die wir auf der Testatur einsetzen auch auf dem Bildschirm erscheinen. Wie aber wohl alle wissen, besitzt der Atari 16 verschiedene Grafikstufen. ANTIC sorgt also auch dafür, daß die Zeichen im Grafikmodus richtig wiedergegeben werden

Jede Grafikstufe besteht aus einem Programm. Die "Befehle" bestehen aber nicht aus Mnemonics wie in Assembler, sondern einfach nur aus Zahlen. Da die ANTIC nämlich nur im XL verwendet wird, hat man sich nie auf eine feste Befehlsordnung gestützt. Da ich auf dem mir zur Verfügung stehenden Platz nicht auf die ganze Programmierung der ANTIC eingehen kann, hier nur die Befehle, die uns interessieren

02 Erzeugt eine GR 0 Zeile

112 Erzeugt einen schwarzen Balken in der Höhe einer GR 0 Zeile

85 Sprung zur nachfolgenden Adresse

Wir können jetzt problemlos einen

GR.0 Bildschirm anlegen, wenn wir folgendes eingeben:

ORG \$A800

DFB 112,112,112 * Dies sind die schwarzen Balken, die vor jeder Grafikstufe stehen

DFB 2,2,2,2,2,2,2,2,2,2

DFB 2,2,2,2,2,2,2,2,2,2 * insgesamt 24 GR.0 Zeilen

DFB 65 * Sprung

DFB 0,\$A8 * nach \$A800

Zu dem Sprung nach \$A800 ist noch anzumerken, daß solche Daten im XL immer in der Form Low-Byte, High-Byte abgelegt werden. D.h. zuerst wird die 00 von \$A800 abgelegt, dann die \$A8. Oder von \$143a zuerst die \$3a, dann die \$14.

Wir können dieses Programm dann mit CTRL+Y assemblieren, werden jedoch noch keine Veränderung feststellen. Erst wenn wir im Monitor (CTRL+P) eingeben und dann noch die Speicherstelle \$230, \$231 mit C (für Change) in 00, \$A8 verändern wird sich etwas tun. Aber wir werden keinen Text mehr sehen können, obwohl es klickt. Wir haben der Displaylist nämlich noch nicht mitgeteilt, wo sie den Text hernehmen soll. Dies geschieht mit dem Offset +64

Ab der Zeile, wo dieser Offset zu der eigentlichen Instruktion hinzugezählt wird, wird der Text auf dem Bildschirm dargestellt. Und gerade diesen Effekt machen wir uns nun zu Nutzen.

Zuerst des fertige Listing, dann die Erklärung (siehe Kasten).

Das Listing geht los mit der Initialisierung der Displaylist. Auch hier erfolgt die Abspeicherung in der Form "zuerst Low-Byte, dann High-Byte".

Das Hauptprogramm wird dann abgeschlossen und man kehrt mit RTS zurück. Die neue Displaylist, die erzeugt worden ist, gleicht einer GR.0 DL. Sie beginnt mit drei schwarzen Balken, die durch die 112en erzeugt werden

Dann kommt die Sache mit dem Offset. Zu der ersten GR.0 Zeile wird eine 64 hinzugezählt. ANTIC erwartet nun eine Adresse, aus der er die

Daten für den darzustellenden Text holen soll. Wir geben hier einfach die Marke Text an. ATMAS-II rechnet uns dann automatisch die Startposition von TEXT aus und setzt es auch noch in die erforderliche Low-High Notation um.

Anschließend folgen die restlichen 23 GR.0 Instruktionen. Wenn dies geschehen ist, kommt die Sprunganweisung 65. Als Sprungziel verwenden wir wieder eine Marke, diesmal die Marke DL. DL ist der Anfang unserer Displaylist, was ja auch logisch ist, dann es soll ja immer die selbe DL ausgeführt werden.

Wichtig anzumerken ist noch, daß bei TEXT und DL immer ein DFB statt eines DFB stehen muß, da eine Adresse je immer aus einem WORD besteht (0...65535) statt aus einem Byte (0...255).

Der Text der dann kommt, muß mit dem Prozentzeichen immer als Bildschirmcode gekennzeichnet werden. Außerdem muß jede Zeile immer 40 Zeichen lang sein. Probieren Sie doch mal aus was passiert, wenn man die Zeilen nicht erfüllt.

Der eigentlich interessante Aspekt bei dieser Aktion ist aber, daß es nun möglich ist, bei der Textausgabe verschiedene Graphikmodi zu mischen. Testen Sie doch einfach einmal die dritte zwei gegen eine sechs aus und sehen Sie, was dann passiert...

Wenn mehr Informationen zum Thema Displaylist gewünscht werden, so schreiben Sie mir.

Frederik Holst Ulrich-Göthner Str. 101
W-2322 Lütjenburg

Listing

```
ORG $A800
LDA #0,LD
STA 0,0
LDA #0,0
STA 0,0
RTS

DL DFB 112,112,112
DFB 64
DFB 255
DFB 2,2,2,2,2,2,2,2,2,2
DFB 2,2,2,2,2,2,2,2,2,2
DFB 65
DFB DL

TEXT:DC B"Bitte 1. Den Ort der Text in der L.hälfte 1
DC B"2. Den Ort der 2. Zeile
DC B"3. Nach dieser Reihe beginnt man mit
DC B"4. der ersten Zeile der Textausgabe.
DC B"5.
DC B"6.
DC B"7.
DC B"8.
DC B"9.
DC B"10.
DC B"11.
DC B"12.
DC B"13.
DC B"14.
DC B"15.
DC B"16.
DC B"17.
DC B"18.
DC B"19.
DC B"20.
DC B"21.
DC B"22.
DC B"23.
DC B"24.
DC B"25.
DC B"26.
DC B"27.
DC B"28.
DC B"29.
DC B"30.
DC B"31.
DC B"32.
DC B"33.
DC B"34.
DC B"35.
DC B"36.
DC B"37.
DC B"38.
DC B"39.
DC B"40.
DC B"41.
DC B"42.
DC B"43.
DC B"44.
DC B"45.
DC B"46.
DC B"47.
DC B"48.
DC B"49.
DC B"50.
DC B"51.
DC B"52.
DC B"53.
DC B"54.
DC B"55.
DC B"56.
DC B"57.
DC B"58.
DC B"59.
DC B"60.
DC B"61.
DC B"62.
DC B"63.
DC B"64.
DC B"65.
DC B"66.
DC B"67.
DC B"68.
DC B"69.
DC B"70.
DC B"71.
DC B"72.
DC B"73.
DC B"74.
DC B"75.
DC B"76.
DC B"77.
DC B"78.
DC B"79.
DC B"80.
DC B"81.
DC B"82.
DC B"83.
DC B"84.
DC B"85.
DC B"86.
DC B"87.
DC B"88.
DC B"89.
DC B"90.
DC B"91.
DC B"92.
DC B"93.
DC B"94.
DC B"95.
DC B"96.
DC B"97.
DC B"98.
DC B"99.
DC B"100.
DC B"101.
DC B"102.
DC B"103.
DC B"104.
DC B"105.
DC B"106.
DC B"107.
DC B"108.
DC B"109.
DC B"110.
DC B"111.
DC B"112.
DC B"113.
DC B"114.
DC B"115.
DC B"116.
DC B"117.
DC B"118.
DC B"119.
DC B"120.
DC B"121.
DC B"122.
DC B"123.
DC B"124.
DC B"125.
DC B"126.
DC B"127.
DC B"128.
DC B"129.
DC B"130.
DC B"131.
DC B"132.
DC B"133.
DC B"134.
DC B"135.
DC B"136.
DC B"137.
DC B"138.
DC B"139.
DC B"140.
DC B"141.
DC B"142.
DC B"143.
DC B"144.
DC B"145.
DC B"146.
DC B"147.
DC B"148.
DC B"149.
DC B"150.
DC B"151.
DC B"152.
DC B"153.
DC B"154.
DC B"155.
DC B"156.
DC B"157.
DC B"158.
DC B"159.
DC B"160.
DC B"161.
DC B"162.
DC B"163.
DC B"164.
DC B"165.
DC B"166.
DC B"167.
DC B"168.
DC B"169.
DC B"170.
DC B"171.
DC B"172.
DC B"173.
DC B"174.
DC B"175.
DC B"176.
DC B"177.
DC B"178.
DC B"179.
DC B"180.
DC B"181.
DC B"182.
DC B"183.
DC B"184.
DC B"185.
DC B"186.
DC B"187.
DC B"188.
DC B"189.
DC B"190.
DC B"191.
DC B"192.
DC B"193.
DC B"194.
DC B"195.
DC B"196.
DC B"197.
DC B"198.
DC B"199.
DC B"200.
DC B"201.
DC B"202.
DC B"203.
DC B"204.
DC B"205.
DC B"206.
DC B"207.
DC B"208.
DC B"209.
DC B"210.
DC B"211.
DC B"212.
DC B"213.
DC B"214.
DC B"215.
DC B"216.
DC B"217.
DC B"218.
DC B"219.
DC B"220.
DC B"221.
DC B"222.
DC B"223.
DC B"224.
DC B"225.
DC B"226.
DC B"227.
DC B"228.
DC B"229.
DC B"230.
DC B"231.
DC B"232.
DC B"233.
DC B"234.
DC B"235.
DC B"236.
DC B"237.
DC B"238.
DC B"239.
DC B"240.
DC B"241.
DC B"242.
DC B"243.
DC B"244.
DC B"245.
DC B"246.
DC B"247.
DC B"248.
DC B"249.
DC B"250.
DC B"251.
DC B"252.
DC B"253.
DC B"254.
DC B"255.
DC B"256.
DC B"257.
DC B"258.
DC B"259.
DC B"260.
DC B"261.
DC B"262.
DC B"263.
DC B"264.
DC B"265.
DC B"266.
DC B"267.
DC B"268.
DC B"269.
DC B"270.
DC B"271.
DC B"272.
DC B"273.
DC B"274.
DC B"275.
DC B"276.
DC B"277.
DC B"278.
DC B"279.
DC B"280.
DC B"281.
DC B"282.
DC B"283.
DC B"284.
DC B"285.
DC B"286.
DC B"287.
DC B"288.
DC B"289.
DC B"290.
DC B"291.
DC B"292.
DC B"293.
DC B"294.
DC B"295.
DC B"296.
DC B"297.
DC B"298.
DC B"299.
DC B"300.
DC B"301.
DC B"302.
DC B"303.
DC B"304.
DC B"305.
DC B"306.
DC B"307.
DC B"308.
DC B"309.
DC B"310.
DC B"311.
DC B"312.
DC B"313.
DC B"314.
DC B"315.
DC B"316.
DC B"317.
DC B"318.
DC B"319.
DC B"320.
DC B"321.
DC B"322.
DC B"323.
DC B"324.
DC B"325.
DC B"326.
DC B"327.
DC B"328.
DC B"329.
DC B"330.
DC B"331.
DC B"332.
DC B"333.
DC B"334.
DC B"335.
DC B"336.
DC B"337.
DC B"338.
DC B"339.
DC B"340.
DC B"341.
DC B"342.
DC B"343.
DC B"344.
DC B"345.
DC B"346.
DC B"347.
DC B"348.
DC B"349.
DC B"350.
DC B"351.
DC B"352.
DC B"353.
DC B"354.
DC B"355.
DC B"356.
DC B"357.
DC B"358.
DC B"359.
DC B"360.
DC B"361.
DC B"362.
DC B"363.
DC B"364.
DC B"365.
DC B"366.
DC B"367.
DC B"368.
DC B"369.
DC B"370.
DC B"371.
DC B"372.
DC B"373.
DC B"374.
DC B"375.
DC B"376.
DC B"377.
DC B"378.
DC B"379.
DC B"380.
DC B"381.
DC B"382.
DC B"383.
DC B"384.
DC B"385.
DC B"386.
DC B"387.
DC B"388.
DC B"389.
DC B"390.
DC B"391.
DC B"392.
DC B"393.
DC B"394.
DC B"395.
DC B"396.
DC B"397.
DC B"398.
DC B"399.
DC B"400.
DC B"401.
DC B"402.
DC B"403.
DC B"404.
DC B"405.
DC B"406.
DC B"407.
DC B"408.
DC B"409.
DC B"410.
DC B"411.
DC B"412.
DC B"413.
DC B"414.
DC B"415.
DC B"416.
DC B"417.
DC B"418.
DC B"419.
DC B"420.
DC B"421.
DC B"422.
DC B"423.
DC B"424.
DC B"425.
DC B"426.
DC B"427.
DC B"428.
DC B"429.
DC B"430.
DC B"431.
DC B"432.
DC B"433.
DC B"434.
DC B"435.
DC B"436.
DC B"437.
DC B"438.
DC B"439.
DC B"440.
DC B"441.
DC B"442.
DC B"443.
DC B"444.
DC B"445.
DC B"446.
DC B"447.
DC B"448.
DC B"449.
DC B"450.
DC B"451.
DC B"452.
DC B"453.
DC B"454.
DC B"455.
DC B"456.
DC B"457.
DC B"458.
DC B"459.
DC B"460.
DC B"461.
DC B"462.
DC B"463.
DC B"464.
DC B"465.
DC B"466.
DC B"467.
DC B"468.
DC B"469.
DC B"470.
DC B"471.
DC B"472.
DC B"473.
DC B"474.
DC B"475.
DC B"476.
DC B"477.
DC B"478.
DC B"479.
DC B"480.
DC B"481.
DC B"482.
DC B"483.
DC B"484.
DC B"485.
DC B"486.
DC B"487.
DC B"488.
DC B"489.
DC B"490.
DC B"491.
DC B"492.
DC B"493.
DC B"494.
DC B"495.
DC B"496.
DC B"497.
DC B"498.
DC B"499.
DC B"500.
DC B"501.
DC B"502.
DC B"503.
DC B"504.
DC B"505.
DC B"506.
DC B"507.
DC B"508.
DC B"509.
DC B"510.
DC B"511.
DC B"512.
DC B"513.
DC B"514.
DC B"515.
DC B"516.
DC B"517.
DC B"518.
DC B"519.
DC B"520.
DC B"521.
DC B"522.
DC B"523.
DC B"524.
DC B"525.
DC B"526.
DC B"527.
DC B"528.
DC B"529.
DC B"530.
DC B"531.
DC B"532.
DC B"533.
DC B"534.
DC B"535.
DC B"536.
DC B"537.
DC B"538.
DC B"539.
DC B"540.
DC B"541.
DC B"542.
DC B"543.
DC B"544.
DC B"545.
DC B"546.
DC B"547.
DC B"548.
DC B"549.
DC B"550.
DC B"551.
DC B"552.
DC B"553.
DC B"554.
DC B"555.
DC B"556.
DC B"557.
DC B"558.
DC B"559.
DC B"560.
DC B"561.
DC B"562.
DC B"563.
DC B"564.
DC B"565.
DC B"566.
DC B"567.
DC B"568.
DC B"569.
DC B"570.
DC B"571.
DC B"572.
DC B"573.
DC B"574.
DC B"575.
DC B"576.
DC B"577.
DC B"578.
DC B"579.
DC B"580.
DC B"581.
DC B"582.
DC B"583.
DC B"584.
DC B"585.
DC B"586.
DC B"587.
DC B"588.
DC B"589.
DC B"590.
DC B"591.
DC B"592.
DC B"593.
DC B"594.
DC B"595.
DC B"596.
DC B"597.
DC B"598.
DC B"599.
DC B"600.
DC B"601.
DC B"602.
DC B"603.
DC B"604.
DC B"605.
DC B"606.
DC B"607.
DC B"608.
DC B"609.
DC B"610.
DC B"611.
DC B"612.
DC B"613.
DC B"614.
DC B"615.
DC B"616.
DC B"617.
DC B"618.
DC B"619.
DC B"620.
DC B"621.
DC B"622.
DC B"623.
DC B"624.
DC B"625.
DC B"626.
DC B"627.
DC B"628.
DC B"629.
DC B"630.
DC B"631.
DC B"632.
DC B"633.
DC B"634.
DC B"635.
DC B"636.
DC B"637.
DC B"638.
DC B"639.
DC B"640.
DC B"641.
DC B"642.
DC B"643.
DC B"644.
DC B"645.
DC B"646.
DC B"647.
DC B"648.
DC B"649.
DC B"650.
DC B"651.
DC B"652.
DC B"653.
DC B"654.
DC B"655.
DC B"656.
DC B"657.
DC B"658.
DC B"659.
DC B"660.
DC B"661.
DC B"662.
DC B"663.
DC B"664.
DC B"665.
DC B"666.
DC B"667.
DC B"668.
DC B"669.
DC B"670.
DC B"671.
DC B"672.
DC B"673.
DC B"674.
DC B"675.
DC B"676.
DC B"677.
DC B"678.
DC B"679.
DC B"680.
DC B"681.
DC B"682.
DC B"683.
DC B"684.
DC B"685.
DC B"686.
DC B"687.
DC B"688.
DC B"689.
DC B"690.
DC B"691.
DC B"692.
DC B"693.
DC B"694.
DC B"695.
DC B"696.
DC B"697.
DC B"698.
DC B"699.
DC B"700.
DC B"701.
DC B"702.
DC B"703.
DC B"704.
DC B"705.
DC B"706.
DC B"707.
DC B"708.
DC B"709.
DC B"710.
DC B"711.
DC B"712.
DC B"713.
DC B"714.
DC B"715.
DC B"716.
DC B"717.
DC B"718.
DC B"719.
DC B"720.
DC B"721.
DC B"722.
DC B"723.
DC B"724.
DC B"725.
DC B"726.
DC B"727.
DC B"728.
DC B"729.
DC B"730.
DC B"731.
DC B"732.
DC B"733.
DC B"734.
DC B"735.
DC B"736.
DC B"737.
DC B"738.
DC B"739.
DC B"740.
DC B"741.
DC B"742.
DC B"743.
DC B"744.
DC B"745.
DC B"746.
DC B"747.
DC B"748.
DC B"749.
DC B"750.
DC B"751.
DC B"752.
DC B"753.
DC B"754.
DC B"755.
DC B"756.
DC B"757.
DC B"758.
DC B"759.
DC B"760.
DC B"761.
DC B"762.
DC B"763.
DC B"764.
DC B"765.
DC B"766.
DC B"767.
DC B"768.
DC B"769.
DC B"770.
DC B"771.
DC B"772.
DC B"773.
DC B"774.
DC B"775.
DC B"776.
DC B"777.
DC B"778.
DC B"779.
DC B"780.
DC B"781.
DC B"782.
DC B"783.
DC B"784.
DC B"785.
DC B"786.
DC B"787.
DC B"788.
DC B"789.
DC B"790.
DC B"791.
DC B"792.
DC B"793.
DC B"794.
DC B"795.
DC B"796.
DC B"797.
DC B"798.
DC B"799.
DC B"800.
DC B"801.
DC B"802.
DC B"803.
DC B"804.
DC B"805.
DC B"806.
DC B"807.
DC B"808.
DC B"809.
DC B"810.
DC B"811.
DC B"812.
DC B"813.
DC B"814.
DC B"815.
DC B"816.
DC B"817.
DC B"818.
DC B"819.
DC B"820.
DC B"821.
DC B"822.
DC B"823.
DC B"824.
DC B"825.
DC B"826.
DC B"827.
DC B"828.
DC B"829.
DC B"830.
DC B"831.
DC B"832.
DC B"833.
DC B"834.
DC B"835.
DC B"836.
DC B"837.
DC B"838.
DC B"839.
DC B"840.
DC B"841.
DC B"842.
DC B"843.
DC B"844.
DC B"845.
DC B"846.
DC B"847.
DC B"848.
DC B"849.
DC B"850.
DC B"851.
DC B"852.
DC B"853.
DC B"854.
DC B"855.
DC B"856.
DC B"857.
DC B"858.
DC B"859.
DC B"860.
DC B"861.
DC B"862.
DC B"863.
DC B"864.
DC B"865.
DC B"866.
DC B"867.
DC B"868.
DC B"869.
DC B"870.
DC B"871.
DC B"872.
DC B"873.
DC B"874.
DC B"875.
DC B"876.
DC B"877.
DC B"878.
DC B"879.
DC B"880.
DC B"881.
DC B"882.
DC B"883.
DC B"884.
DC B"885.
DC B"886.
DC B"887.
DC B"888.
DC B"889.
DC B"890.
DC B"891.
DC B"892.
DC B"893.
DC B"894.
DC B"895.
DC B"896.
DC B"897.
DC B"898.
DC B"899.
DC B"900.
DC B"901.
DC B"902.
DC B"903.
DC B"904.
DC B"905.
DC B"906.
DC B"907.
DC B"908.
DC B"909.
DC B"910.
DC B"911.
DC B"912.
DC B"913.
DC B"914.
DC B"915.
DC B"916.
DC B"917.
DC B"918.
DC B"919.
DC B"920.
DC B"921.
DC B"922.
DC B"923.
DC B"924.
DC B"925.
DC B"926.
DC B"927.
DC B"928.
DC B"929.
DC B"930.
DC B"931.
DC B"932.
DC B"933.
DC B"934.
DC B"935.
DC B"936.
DC B"937.
DC B"938.
DC B"939.
DC B"940.
DC B"941.
DC B"942.
DC B"943.
DC B"944.
DC B"945.
DC B"946.
DC B"947.
DC B"948.
DC B"949.
DC B"950.
DC B"951.
DC B"952.
DC B"953.
DC B"954.
DC B"955.
DC B"956.
DC B"957.
DC B"958.
DC B"959.
DC B"960.
DC B"961.
DC B"962.
DC B"963.
DC B"964.
DC B"965.
DC B"966.
DC B"967.
DC B"968.
DC B"969.
DC B"970.
DC B"971.
DC B"972.
DC B"973.
DC B"974.
DC B"975.
DC B"976.
DC B"977.
DC B"978.
DC B"979.
DC B"980.
DC B"981.
DC B"982.
DC B"983.
DC B"984.
DC B"985.
DC B"986.
DC B"987.
DC B"988.
DC B"989.
DC B"990.
DC B"991.
DC B"992.
DC B"993.
DC B"994.
DC B"995.
DC B"996.
DC B"997.
DC B"998.
DC B"999.
DC B"1000.
DC B"1001.
DC B"1002.
DC B"1003.
DC B"1004.
DC B"1005.
DC B"1006.
DC B"1007.
DC B"1008.
DC B"1009.
DC B"1010.
DC B"1011.
DC B"1012.
DC B"1013.
DC B"1014.
DC B"1015.
DC B"1016.
DC B"1017.
DC B"1018.
DC B"1019.
DC B"1020.
DC B"1021.
DC B"1022.
DC B"1023.
DC B"1024.
DC B"1025.
DC B"1026.
DC B"1027.
DC B"1028.
DC B"1029.
DC B"1030.
DC B"1031.
DC B"1032.
DC B"1033.
DC B"1034.
DC B"1035.
DC B"1036.
DC B"1037.
DC B"1038.
DC B"1039.
DC B"1040.
DC B"1041.
DC B"1042.
DC B"1043.
DC B"1044.
DC B"1045.
DC B"1046.
DC B"1047.
DC B"1048.
DC B"1049.
DC B"1050.
DC B"1051.
DC B"1052.
DC B"1053.
DC B"1054.
DC B"1055.
DC B"1056.
DC B"1057.
DC B"1058.
DC B"1059.
DC B"1060.
DC B"1061.
DC B"1062.
DC B"1063.
DC B"1064.
DC B"1065.
DC B"1066.
DC B"1067.
DC B"1068.
DC B"1069.
DC B"1070.
DC B"1071.
DC B"1072.
DC B"1073.
DC B"1074.
DC B"1075.
DC B"1076.
DC B"1077.
DC B"1078.
DC B"1079.
DC B"1080.
DC B"1081.
DC B"1082.
DC B"1083.
DC B"1084.
DC B"1085.
DC B"1086.
DC B"1087.
DC B"1088.
DC B"1089.
DC B"1090.
DC B"1091.
DC B"1092.
DC B"1093.
DC B"1094.
DC B"1095.
DC B"1096.
DC B"1097.
DC B"1098.
DC B"1099.
DC B"1100.
DC B"1101.
DC B"1102.
DC B"1103.
DC B"1104.
DC B"1105.
DC B"1106.
DC B"1107.
DC B"1108.
DC B"1109.
DC B"1110.
DC B"1111.
DC B"1112.
DC B"1113.
DC B"1114.
DC B"1115.
DC B"1116.
DC B"1117.
DC B"1118.
DC B"1119.
DC B"1120.
DC B"1121.
DC B"1122.
DC B"1123.
DC B"1124.
DC B"1125.
DC B"1126.
DC B"1127.
DC B"1128.
DC B"1129.
DC B"1130.
DC B"1131.
DC B"1132.
DC B"1133.
DC B"1134.
DC B"1135.
DC B"1136.
DC B"1137.
DC B"1138.
DC B"1139.
DC B"1140.
DC B"1141.
DC B"1142.
DC B"1143.
DC B"1144.
DC B"1145.
DC B"1146.
DC B"1147.
DC B"1148.
DC B"1149.
DC B"1150.
DC B"1151.
DC B"1152.
DC B"1153.
DC B"1154.
DC B"1155.
DC B"1156.
DC B"1157.
DC B"1158.
DC B"1159.
DC B"1160.
DC B"1161.
DC B"1162.
DC B"1163.
DC B"1164.
DC B"1165.
DC B"1166.
DC B"1167.
DC B"1168.
DC B"1169.
DC B"1170.
DC B"1171.
DC B"1172.
DC B"1173.
DC B"1174.
DC B"1175.
DC B"1176.
DC B"1177.
DC B"1178.
DC B"1179.
DC B"1180.
DC B"1181.
DC B"1182.
DC B"1183.
DC B"1184.
DC B"1185.
DC B"1186.
DC B"1187.
DC B"1188.
DC B"1189.
DC B"1190.
DC B"1191.
DC B"1192.
DC B"1193.
DC B"1194.
DC B"1195.
DC B"1196.
DC B"1197.
DC B"1198.
DC B"1199.
DC B"1200.
DC B"1201.
DC B"1202.
DC B"1203.
DC B"1204.
DC B"1205.
DC B"1206.
DC B"1207.
DC B"1208.
DC B"1209.
DC B"1210.
DC B"1211.
DC B"1212.
DC B"1213.
DC B"1214.
DC B"
```

KLEINANZEIGEN



Kostenloser Kleinanzeigenmarkt im ATARI magazin

Wer besitzt Kabel für die Verbindung: XL/XE - Monitorausgang-Start oder Videoeingang am Fernseher. Daniel Pralle, Nimbbergerstr. 20, 3057 Neustadt.

Software: S.A.M. + S.A.M. Designer zusammen 35,-DM; Bibi-Dos + Anl. 5,- DM. Module. Defender 5,-DM, Midnight Magic 10,- DM. Hardware: XC 12-Datasette + Software 30,- DM. Alles jeweils plus Porto. Roland Buhler, Engoltesse 21, 7463 Rosenfeld-Bickelsberg.

Suche Spiel "Kareteka" als Original und Atari Profibuch, sowie alte CK-Hefte. Thomas Wozniak, Hohe Str. 15, O-4300 Quedlinburg.

Verkaufe MI Mouse (neu) mit Software für Commodore 64/128 für DM 40,- DM. Suche Maus für Atari XL, evtl. Tausch. K. Berger, Frh.-von-Stein-Str. 7 O-4400 Wollfen 1.

Verkaufe Original-Spiele für Atari 130XE, z.B. Solo Flight oder Logistik. Bei Interesse Zuschrift an Kristian Häring, Schubertstr. 24, 7068 Urbech, Tel. 07181/82353

Suche Antriebsriemen für die Floppy 1050, Mario Lukas, Schornweberstr. 118, O-1162 Berlin.

Suche preisgünstigen Atari 130 XE, Floppy XF551 und graph. Drucker zu kaufen. Manfred Wintz, Irma-Stern-Str. 16, O-8057 Schwarze.

Suche Floppy 1050 oder XF 551...Melde euch bitte! Tel.: 0251/ 833394 in Münster ab 13h bis 19h. Danke - Andreas Erdelen.

Verkaufe Atari 800XL/256K, 1050 Speedy, Farbplotter, 2 Joysticks, Centronics Interface, Romfloppy, Eprom-Burner, Software 400 Disketten, viel Literatur für DM 500,- J. Chnetoph, Ferd.v.Schill-Str. 7, O-7700 Hoyerswerda.

Suche Original "Atari Buchhaltung" in dt., sowie günstige Floppy 1050. Angebote an M. Lorns, Rud. Hermann-Str. 31, O-7027 Leipzig.

Suche Programm, das einem die Auswahl von auf Disk befindlichen Maschinenprogrammen nach dem Booten über Menü ermöglicht. Markus Altmann, Gautinger Str. 14a, 8033 Krailling.

Suche Kontakt zu Usern im Münsterland!!! Tobias Rausmann, Gerstenkamp 3, 4417 Altenberg. Tel. 02505/2867.

Verkaufe 1029 für DM 100,-. Suche Original Nibelungen auf Disk gegen Angebot. Suche UMS 1 auf ST gegen Angebot. Arno Denne, Grebberstr. 50, 5138 Heinsberg.

Verkaufe: LDS-Freezer 10,- DM, 3er-Modul-Platine (Action, MAC85, Basic XL) 160,- DM, Drag 10,- DM, Werner Flaschberg 10,- DM. Robert Kern, Warmtal 3, 7945 Langenenslingen.

Beste: Leicht defekten (Schrift unscharf) voll epon-kompatiblen 9-Nadel Matrixdrucker OKI ML 192 (Neupreis 1987: DM 1570,-) mit Handbuch VB: 60 DM, eventuell auch zum Teilausbau. Jürgen Langer, Oberer Landweg 34, 2050 Hamburg 80

Suche günstig Kabon-Kassetten für meinen Drucker MT 61 Mannesmann Tally. Dieter Weil, Erlenstr. 123, 4100 Duisburg 1.

Suche Hardwarelösung um den TV Kanal meines Atari zu verschieben, da mein 800 XL und ZDF den gleichen Kanal belegen. Dieter Weil, Erlenstr. 123, 4100 Duisburg 1.

Verkaufe komplett neuwertige Originale auf Disk: Print Star I + II je 15,- DM, Mission Zircon, Operation Blood je 10,- DM; KE's Player's Dream I + II je 6,- DM Plus Porto. Alles zusammen nur 50,- DM incl. Porto. Gero Quitschalle, Heidenauer Str. 24, O-8017 Dresden.

Suche gut erh. XF 551 und 1029 Atari-Drucker, Game von Microprose Gunship auf Disk oder Modul. Preisangebote an J. Bessen, Ehm-Weik-Str. 1, O-2520 Rostock 21.

Suche Drucker (1027 oder 1029) bis DM 150,-. Angebot an Uwe Meini, Auf dem Rasen 4, 3447 Meibner 2, Tel. 05657/691 ab 18 Uhr.

Verkaufe: 800XE, XC12 Turbo, Floppy 2000-II, Drucker 1029, Bücher, Zeitschriften, Joysticks, jede Menge Software u.s.w. für 650,- DM. Tel. 03594/6828.

Suche immer noch: Atari-Buch Band 1 + 2, ausgesuchte Atari-Programme mit Listings vom Verlag Markt & Technik Ralf Wietstock, K.-Kohlitz-Str. 3, 6200 Wiesbaden.

Suche gebrauchten, voll funktionsfähigen 1029 Drucker oder anderen 9-Nadel-Drucker, wenn es geht mit Farbband. Schreibt an: Nico Lachmann, Groeschstr. 1, O-6905 Jena/Göschwitz

Verkaufe Computer 130XE, Floppy XF551, Drucker XMM801, Laser 11 + 12, viel Software auf Kassette und Diskette, Literatur, Bücher, AM und Zong original verpackt. Alles zusammen DM 800,-. B. Steel, Jen Palackweg 15, NL-9403 JS Assen.

Verkaufe: Philips-Monitor 80 (anschließbar an Atari 800XL und 130XE), Suche: Floppy 1050 auch Turbo. Meine Anschrift: Sebastian Wunderlich, Str. d. Jugend 3, O-9933 Bad Elster.

Achtung - Achtung - Achtung! Verkaufe neuwertige Sprachbox XL/XE für DM 100,-. Schreibt bitte an: Stefan Schneiderbach, Güterweg 78c, O-8305 Crottendorf

Suche sehr dringend POKEY-Schaltkreis oder defekten Atari 800XL mit funktionierendem POKEY 8329 Schaltkreis. Preiswert. Michael Würker, Chr.-Probst-Str. 5, O-7026 Leipzig.

Anzeigenschluß für
Kleinanzeigen
4.4.93

Player Missiles Kurs Teil 3

Der Player-Missiles Kurs wird heute beendet. Das Grundwissen ist vorhanden und alles andere kann in der Tips & Tricks-Ecke besprochen werden.

Im heutigen Teil möchte ich auf die Eigenschaften des fünften Players eingehen, der sich aus den vier Missiles zusammensetzt. Hier muß ein wenig umgedacht werden. Sie wissen nun, wie man einen Player erstellt, ihn zu Papier bringt und die Bitwerte anordnet. Bei den Missiles ist, durch die Hardware bedingt, das Schema etwas anders. Die Bitwerte werden spiegelverkehrt notiert, da die Missiles gespiegelt im Speicher liegen. Die Missilesnummerierung bleibt aber, wie bei den Playern, gleich. Die gesetzten Bits der einzelnen Missiles müssen dann nur noch addiert werden.

Um Sie nicht ganz zu verwirren, möchte ich Ihnen nun dieses Anordnungsschema darlegen.

PE - 0 -	PE - 1 -	PE - 2 -	PE - 3 -																																																
<table> <tr><td>X</td><td>X</td><td>3</td></tr> <tr><td>X</td><td>X</td><td>3</td></tr> <tr><td></td><td></td><td>8</td></tr> <tr><td></td><td></td><td>8</td></tr> </table>	X	X	3	X	X	3			8			8	<table> <tr><td></td><td>X</td><td>4</td></tr> <tr><td></td><td>X</td><td>12</td></tr> <tr><td></td><td>X</td><td>4</td></tr> <tr><td></td><td>X</td><td>12</td></tr> </table>		X	4		X	12		X	4		X	12	<table> <tr><td>X</td><td></td><td>32</td></tr> <tr><td>X</td><td>X</td><td>48</td></tr> <tr><td>X</td><td></td><td>32</td></tr> <tr><td>X</td><td>X</td><td>48</td></tr> </table>	X		32	X	X	48	X		32	X	X	48	<table> <tr><td>X</td><td>X</td><td>192</td></tr> <tr><td>X</td><td>X</td><td>192</td></tr> <tr><td></td><td></td><td>8</td></tr> <tr><td></td><td></td><td>8</td></tr> </table>	X	X	192	X	X	192			8			8
X	X	3																																																	
X	X	3																																																	
		8																																																	
		8																																																	
	X	4																																																	
	X	12																																																	
	X	4																																																	
	X	12																																																	
X		32																																																	
X	X	48																																																	
X		32																																																	
X	X	48																																																	
X	X	192																																																	
X	X	192																																																	
		8																																																	
		8																																																	
2 1/8	5 4	32 16	128 64 816																																																

PLAYER 5

2 0 8 4 32 16 128 64

X	X		X	X		X	X	231
X	X	X	X	X	X	X	X	255
			X	X				36
		X	X	X	X			60

Player 5 würde nun so aussehen.

Diese Vorkompilizierung der Adressierung in der Hardware ist ein Übel, mit dem wir leider leben müssen. Warum Atari dieses nicht änderte wird wohl ein Rätsel bleiben.

Um die Missiles nun zu einem Player zu verschmelzen, müssen wir in das Prioritätsregister - 623 - den Wert 16 schreiben (BIT 4). Bisher hatte jedes Missile die Farbe des zugehörigen Players. Bei dem Zusammenschluß erhält der 5. Player seine Farbe über das Register - 711-. Horizontale und vertikale Verschiebung wird wie bei den normalen Playern durchgeführt. Zu Beachten ist aller-

dings, daß der 5. Player, durch den Zusammenschluß der Missiles kein eigenes Register hat. Deshalb müssen alle Missiles-Register bei einer Bewegung angesprochen werden. Das bedeutet dann viel Schreibarbeit, die man sich etwas erleichtern kann, wenn man die Register 53252 bis 53255 in kurze Variablen (z.B. M0, M1...) übergibt und mit diesen dann arbeitet.

Auch die Missiles haben ihren festen Platz in der PM-Tabelle. So fangen ihre Adressen bei zweizeiliger Auflösung mit PMT+384 und bei einzeiliger Auflösung mit PMT+768 an. PMT ist die Startadresse der Tabelle, die sich nach der Speicherreservierung, durch die Zuweisung PMT=PEEK(106)*256 ergibt.

Somit zum 5. Player. Damit haben wir nun den Einstieg in die PM-Technik geschafft. Zum Abschluß erhalten Sie noch ein kleines Demoprogramm das zeigt, wie man den 5. Player einsetzen kann.

Das versprochene kleine Spiel, das ich zum Abschluß noch erstellen wollte, muß ich aus technischen Gründen (Defekt im Atari) leider in die nächste Ausgabe verschieben. Ich hoffe, daß bis dahin wieder alles funktioniert.

Wer etwas mehr über die Grundlagen der PM-Technik wissen möchte, findet in dem Buch < ATARI Player-Missile-Grafik > vom Birkhäuser Verlag die nötige Lektüre. Nur ob dieses Buch noch im Handel erhältlich ist, ist mir leider nicht bekannt.

Bis demnächst.

Peter Eiert

Demoprogramm 5. Player

```

1 REM *****
2 REM * 5. PLAYER AUS 4 MISSILES *
3 REM * Player Missile Kurs 3 *
4 REM * Sprache: Turbo Basic XL *
5 REM * ATARI MAGAZIN *
6 REM *****
10 POKE 106,PEEK(106)-8
20 GRAPHICS 15
22 M0=53252:M1=53253:M2=53254:M3=53255
25 DIM MS(7):POS=60:XA=40:XE=200
26 -----
27 EXEC PLAYER-INIT
28 -----
30 PRINT " 5.Player aus 4 Missiles"
40 POKE 54279,PEEK(106)
50 PMTAB=PEEK(106)*256
60 PMANF=PMTAB+384:PMEND=PMTAB+511
70 POKE PMANF,0
80 MOVE PMANF,PMANF+X1,PMEND-PMANF
    
```

```

90 MOVE ADR(M$),PMANF+POS,LEN(M$)
100 POKE 559,38
110 POKE 623,16
120 POKE 711,52
130 POKE 53277,1
140 POKE 53260,85
150 -----
160 REM EINFACHE ANIMATION
165 REM bis zur Erschoepfung
170 -----
180 FOR BW=40 TO 200
190 POKE M0,BW:POKE M1,BW+4
200 POKE M2,BW+8:POKE M3,BW+12
210 NEXT BW
220 GOTO 180
999 -----
1000 PROC PLAYER-INIT
1010 FOR A=1 TO 7
1020 READ D:M$(A,A)=CHR$(D)
1030 NEXT A
1040 DATA 0,36,231,255,36,60,0
1050 ENDPROC
1060 -----
1070 END
    
```

ACHTUNG



**Bestellen Sie
noch heute Ihr**

Neujahrspaket



**Postkarte ausfüllen
und schon geht
die Post ab !**

Workshop Desktop Atari

Wie es vorausszusehen war, gibt es noch eine Menge Fragen zu diesem DTP-Programm, aber das ist bei einem Programm von solchen Ausmaßen auch kein Wunder. Besonders was den Punkt "Druckeranpassung" anbelangt, der zugegebenermaßen im Handbuch recht stölmütterlich behandelt wurde, sind bestimmt einige Fragen offen. Deshalb werde ich hier auf die Anpassung eines Druckers eingehen und zwar an Hand des Beispiels eines Epsondruckers. Hat man also das DTP-Programm geladen, und befindet man sich nun im Punkt "Seite Ausdrucken", so müßte folgendes Menü zu sehen sein:

- 1 zurück zum Hauptmenü
- 2 Seite ausdrucken
- 3 Druckeranpassung laden
- 4 Druckeranpassung speichern
- 5 Drucker anpassen
- 6 Zeichensätze drucken

Auf die Punkte 1-4 möchte ich hier nicht eingehen, sie dürften eigentlich klar sein. Also kommen wir zum Hauptpunkt:

"Drucker anpassen"

Ist dieser Punkt selektiert, wird man nach seinem Druckertyp gefragt. Hier ist ausnahmsweise der Atari 1029 als Standard angegeben. Besitzt man einen solchen, so kann man das Anpassungsmenü getrost mit der Taste "1" verlassen. Hat man ihn nicht, so drückt man die "2", worauf die betreffende Mitteilung erfolgt: "Mein herzliches Beileid."

Aber davon lassen wir uns nicht entmutigen und gehen mittels Tastendruck tapfer weiter. Hier wird man nach vorbereitenden Maßnahmen gefragt. Darunter sind eben solche zu verstehen, die, bevor der Grafikdruck beginnt, den Drucker darauf vorbereiten sollen. Wenn Ihr Drucker z.B. vorher Texte gedruckt hat, so müssen Sie mit hoher Wahrscheinlichkeit den Zellenebend ändern, da Texte meistens mindestens 1,5-zeilig ausgedruckt werden. Der ideale Abstand für Grafik beträgt im Regelfall 1/8 Zoll. Am Beispiel unseres Epsondruckers lautet diese Steuerzeichensequenz: 27,48.

Das Programm fragt nun, aus wieviel Bytes die Steuersequenz besteht. In unserem Fall wird eine 2 eingegeben. Nun steht da:

Byte #1 27

Und dahinter steht der Cursor. Obwohl hier eigentlich schon das richtige Steuerzeichen steht, muß dieses

noch einmal eingegeben werden und zwar dort, wo der Cursor steht. Nun müßte folgendes zu sehen sein:

Byte #1 27 27

Auf die gleiche Weise verfahren wir mit Byte 2. Hier steht meistens nicht das richtige Steuerzeichen. Es müßte zu sehen sein:

Byte #2 57 48

Die 57 ist nicht von Bedeutung, es kann auch eine andere Zahl dort stehen, sie wird sowieso im Speicher durch die 48 ersetzt.

Besitzen Sie nun einen Drucker, der noch weitere Angaben benötigt (z.B. linker bzw. rechter Rand,...), so müssen Sie diese auch bei "vorbereitende Maßnahmen" unterbringen, und bei "wieviel Bytes?" die Zahl eben entsprechend erhöhen. Soviel dazu.

Als nächstes fragt uns der Computer nach der "Sequenz zur Steuerung des Druckes", und wieder werden wir nach der Bytezahl gefragt. Ein Blick in unser Druckerhandbuch verrät uns: Die Sequenz zur Drucksteuerung beträgt: 27,75. Sie steht für BIM-Grafik, einfache Dichte (60 dpi). Warum nur 60 dpi? Ganz einfach, Desktop Atari wurde eigentlich für den 1029 entwickelt, und dieser beherrscht nun einmal nur 60 dpi. Also, es wird jetzt eine 2 eingegeben, da die Sequenz aus 2 Bytes besteht. Byte #1 ist wieder 27 und Byte #2 ist 75.

Nun verlangt der Computer die "STEUERZEICHEN FÜR CR/LF (RETURN)". Dem ungeübten "Druckeranpasser" werden die Abkürzungen CR bzw. LF wenig sagen. CR heißt Carriage Return, und bedeutet etwa daß der Drucker die Grafikzeile beendet, außerdem erfolgt ein Wegerrücklauf, d.h. der Druckkopf wird an den linken Rand gebracht. Der Steuercode beträgt üblicherweise, nicht nur bei Epson, 13.

LF steht für Line Feed und bedeutet Zeilenvorschub. Logisch, wenn der Drucker eine Zeile beendet hat, soll er nicht auf dieser weiterdrucken, sondern die nächste anfangen. Die Sequenz dafür lautet üblicherweise 10.

Also besteht die Sequenz CR/LF aus 2 Bytes, nämlich 13 und 10. Bei "Wieviel Bytes?" geben wir also wieder 2 ein. Byte #1 ist nun 10 und Byte #2 ist 13. Die Reihenfolge, in der die Bytes angegeben werden ist übrigens egal.

Die Maßnahmen nach Ende des Druckes, nach denen man nun gefragt wird, sind nur von Bedeutung, wenn Sie mit dem Drucker gleich weiter arbeiten wollen, um z.B. Texte zu drucken. Hier müssen Sie den Zeilenabstand wieder korrigieren, das wäre hier also die Sequenz 27,50 (1/6 Zoll). Also wieder eine 2 eingeben und nun bekommt Byte #1 den Wert 27 und Byte #2 ist 50.

So, hat man das alles erledigt, so erhält man auch schon die befriedigende Meldung: "HAST DU GUT GEMACHT USER...". Durch Druck einer beliebigen Taste (außer RESET natürlich) gelangt man wieder ins Menü. Nun sollte man die Anpassung unter Punkt 4 abspeichern, man will schließlich diesen mühsamen Vorgang nicht jedes Mal wiederholen. Beim nächsten Druck wird Sie einfach nur unter Punkt 3 (Druckeranpassung laden) eingeladen, und es kann losgehen.

Viel Spaß beim Drucken, ein kräftiges Farbband und wenig Papierstaub wünscht Ihnen

Stefan Heim

Druckeranpassung Star LC10

Hier nun noch eine spezielle Anpassung von Herrn Kieler für den Star LC10

Vorbereitende Maßnahmen

Wieviel Bytes? 8

27,65,8,27,85,1

Sequenz zur Steuerung des Druckers

Wieviel Bytes? 3

27,42,4

Steuerung für CR/LF (Return)

Wieviel Bytes? 2

13,10

Maßnahmen nach Ende des Druckes

Wieviel Bytes? 2

27,64

Eingabebeispiel:

Vorbereitende Maßnahmen

Wieviele Bytes? 8 Nach jeder Eingabe >Return<

Bytes #1 27 27 Die ersten Zeichen kommen automatisch.

Bytes #2 57 65 Der Code muß in der zweiten Reihe Bytes #3 5 8 vollständig angegeben werden.

Bytes #4 155 27

Bytes #5 15 85

Bytes #6 6 1

Computer-Drucker-Handbuch Star LC 10

27,65,8 => Zeilenabstand in n/72inch (C-12)

27,95 1 => Unidirektionaler Ausdruck EIN (C-28)

27,42,4 => Grafikbetrieb (Bildschirmgrafik) (C-24)

13,10 => Druckkopfdruckstellung, Zeilenvorschub (C-16, C-11)

27,64 Druckerinitialisierung (C-25)

Neue Public Domain

Jede PD-Diskette
nur DM 7,-

PD-Ecke von Ulf Petersen

Hallo und herzlich willkommen zu einer neuen PD-Ecke im ATARImagazin. Den Schwerpunkt werden diesmal die Spiele und die Demos setzen, wobei natürlich auch diejenigen, die die Anwendungsseite des XL/XE vorziehen, nicht zu kurz kommen werden. Stürzen wir uns aber gleich in das Geschehen.

CHRISTMAS DISK

Wer in den Weihnachtszeit sich auch von seinem XL/XE zeigen lassen möchte, was man mit ihm auch alles anstellen kann, dem sei diese PD-Diskette nahegelegt. Schließlich befinden sich auf dieser Diskette einige bekannte Weihnachtslieder, wie z.B. JINGLE BELLS. Untermittelt wird das Geschehen mit schönen Bildern und den Song-Texten. Auch wenn Weihnachten schon vorüber ist, so ist es dennoch nicht zu spät, sich mit dieser Sammlung zu beschäftigen.

Best.-Nr. PD 202 DM 7,-

FUJIBOINK

Eine Disk mit vielen bekannten Demos. So werden die Freaks unter Euch dort weltbekannte Demos wie FUJIBOINK, BALL-SONG, COCA-



COLA DEMO etc. wiederfinden. Nicht nur etwas für das Auge sondern auch etwas, um seine Sammlung zu komplettieren.

Best.-Nr. PD 203 DM 7,-

MUSICAL HITS

Erneut betreten wir hier wieder die Welt der Musik insgesamt 4 verschiedene Musikstücke warten mit vierstimmigem Sound auf Sie. Es handelt sich dabei aber um Klassiker und nicht um aktuelle Chartbreaker.

Best.-Nr. PD 204 DM 7,-

KERMIT TERMINAL EMULATOR

Für alle diejenigen, die sich im Besitz eines Modems befinden und die noch ein gutes Programm neben dem weitbekannten BOBTerm suchen oder dieses noch nicht haben, ist dieses Programm gedacht. Der KERMIT Emulator ist ein empfehlenswertes Programm, das sich leicht bedienen lässt, viele Funktionen bietet und mit einer ausführlichen Anleitung (Englisch) ausgeliefert wird.

Best.-Nr. PD 205 DM 7,-

GAME DISK

Auf dieser Disk befinden sich 13 spannende Spiele, die teils in Assembler und teils in BASIC geschrieben wurden. Entspannen Sie sich bei einem spannenden Ballerspiel oder kniffligen Tüftelspielen.

Best.-Nr. PD 206 DM 7,-

HYPERBLAST

Aliens haben wieder einmal die Erde überfallen, und Sie sind der Einzige, der diese Situation noch zugunsten der Menschheit retten kann. Treten Sie mit Ihrem Blaster gegen die vermeintliche Übermacht an. Ein echtes Ballerspiel, das mit Sicherheit seine Fans finden wird.

Best.-Nr. PD 207 DM 7,-

SPACE-EATER LABYRINTH

Space-Eater: Erinnern Sie sich noch an das PD-Adventure STRANGE LAND? Prima, denn nachdem Sie Ihren verdienten Urlaub zu Ende gebracht haben und Sie sich auf der Rückreise befinden, wird Ihr Schiff von Raumpiraten gekapert. Werden Sie aus Ihrer Gefängniszelle hinauskommen und Ihren Gleiter finden, um von dem unheimlichen Piratenschiff zu kommen, um endlich wieder im treuen Heim ruhen zu können?

Zurück ins tiefste Mittelalter versetzt Sie das zweite Spiel, LABYRINTH. Sie haben nur begrenzt Luft und sollen in dem riesigen verstrickten Labyrinth sieben magische Schlüssel sowie das geheime Ausgangstor entdecken. Werden Sie es schaffen?

Best.-Nr. PD 208 DM 7,-

Show + Verwaltung

Auf dieser Diskette von Herrn Niekamp befinden sich auf der A-Seite eine interessante Fraktalbildershow und gleich 2 Verwaltungsprogramme. Mit der Video- und Diskettenbibliothek haben Sie gleich alles schnell im Griff. Auf der B-Seite finden Sie eine hübsche Grafik- und Musikshow. Turbo Basic wird benötigt.

Best.-Nr. PD 209 DM 7,-

20 Musikstücke

Auch aus Wien hat uns eine PD-Diskette erreicht. Alfred Zügner, von vielen Disketten schon bekannt, hat wieder einmal eine wundervolle Sammlung mit Musikstücken von Billy Joel erstellt. Ein wehrer Genuß für alle Atan- und Musikfreunde.

Best.-Nr. PD 210 DM 7,-



SUPERANGEBOT

Die Menge macht's

5 PD-Disketten DM 30,-

10 PD-Disketten DM 55,-

15 PD-Disketten nur DM 75,-

News

SPEED FOX

Geschwindigkeit und Reaktion sind Trumpf

In ferner Zukunft gibt es ein Rennen, das um Leben oder Tod entscheidet. Alle Straßengelangen, die zum Tode verurteilt sind, haben hier noch die Möglichkeit, um ihr Leben zu kämpfen. Natürlich zur "Erheiterung" des allgegenwärtigen Fernsehpublikums.

Das Spiel findet in einer Arena statt. Hier sitzt man in seinem kleinen Bodengleiter, mit dem man versuchen muß, verschiedene Signalleuchten einzusammeln. Bedingung ist allerdings, daß der Gleiter immer in Bewegung ist. Selbstverständlich versuchen einen zwischen durch zwei staatliche Diener zu erledigen. Diese schreiben von beiden Seiten der Arena auf einen ein, so daß man schon sehr flink sein muß, um nicht schon nach den ersten Sekunden erledigt zu sein.

Allerdings kann man in eigentlich noch auswegslosen Situationen versuchen, sich vorübergehend unsichtbar oder unverwundbar zu machen. Diese Optionen stehen natürlich nur limitiert zur Verfügung.

SPEED FOX ist ein rasant schnelles Spiel, und man hat eine Menge Spaß daran, seine Reaktionen zu testen.

Best.-Nr. AT 252

DM 22,-



Aktuelle Produktinformationen

Unterhaltsam - Spannend - Aufregend

BOING II

Und er hüpf und hüpf und hüpf und...

Berty Ball war schon immer sehr ungezogen. Eines Tages, während eines Banketts im Kugelpalast, hüpfte Berty auf den Kopf der Beltkönigin, so daß die Krone in der geradezu königlichen Suppe landete und deren Hochwürden Angesicht vollspritzte. Natürlich war die Königin nicht gerade glücklich darüber und schickte Berty deshalb ins Exil. Er wurde in eine fremde Welt geschickt, voll von merkwürdigen Wesen und aufgrund der Verschmutzung, einem Säuresee, ist alles eine Überlebensfrage für Berty. Vielleicht läßt man Berty ja zurückkehren, wann er lange genug überlebt! Vielleicht!!!



Bei BOING II steuert man einen hüpfenden Ball über eine von rechts nach links scrollende Landschaft. Berty darf dabei keine Lücken treffen (und somit in den See fallen) oder eines der Wesen berühren. Zum Glück ist Berty ja auch nicht unbewaffnet und er hat einige Zusatzoptionen zur Verfügung, um sich zur Wehr zu setzen. BOING II ist ein gelungenes Spiel zu einem günstigen Preis!!

Best.-Nr. AT 253

DM 22,-

Tarkus and the Crystal of Fear

Brandneues Spiel aus England

Wir schreiben das Jahr 2003. Nach einer langen Periode der Ruhelosigkeit, stehen wir kurz vor der Gefahr eines Knegsausbruches. Die einzige

Hoffnung den Planeten zu retten, besteht darin, die vier "Kristalle der Gefühle" (Kristalle des Lebens, des Friedens, der Großzügigkeit und der Furcht) zu finden. Der Fund dieser Kristalle und die Beförderung zur Erde sollte die Gefühlsbalance wieder herstellen und den Frieden sichern.

Bei diesem Spiel sind Sie Tarkus, der weise alte Druid. Nach einer Ruhepause von nunmehr 20 Jahren ist man natürlich nicht mehr so gelenkig, aber nichtsdestotrotz hat Tarkus noch nichts von all seiner Weisheit vergessen. Deshalb entschließt er sich auf die Suche nach den Kristallen zu machen. Nach einer langen Reise zum Landsee beginnt die Suche.

Tarkus & The Crystal of Fear ist ein brandneues Lauf-/Kletter-/Hüpf-Action-Adventure, das sehr komplex ist und sehr viele, in alle Richtungen scrollende, Level und Landschaften zu bieten hat. Während man sich auf der Suche nach den Kristallen befindet, trifft man auf vielerlei verschiedene Tränke und Gefährten. Viele erstaunlich gut gemachte Effekte sorgen für die vollendete Abmündung des Spiels. Ein weiterer Hitz von Tiger Developments, die bereits mit Mission Zircon einen großen Wurf landeten.

Best.-Nr. AT 254

DM 29,80



Restposten: Oldies aus den USA

Wie Sie ja wissen, besorgen wir regelmäßig Programme aus den USA. Von den folgenden Programmen haben wir noch eine begrenzte Anzahl vorrätig, die wir zu diesen Preisen anbieten können. Ob wir diese Programme noch in Amerika beziehen können, und zu welchem Preis, steht in den Sternen. Daher sollten Sie noch heute Ihre gewünschten Programme bestellen. Benutzen Sie dazu die normale Bestellkarte.

Auslieferung solange Vorrat reicht !!!

Silent Service

Die beste U-Boot Simulation hat mit so vielen Features aufzuwarten, daß das Herz eines jeden Simulationenfans höher schlägt.

Best.-Nr. RP 2 DM 24,-

F-15 Strike Eagle

In dieser graphisch hervorragenden Simulation können Sie beweisen, was Sie als Pilot drauf haben.

Best.-Nr. RP 3 DM 28,90

Summertime

Dieser Oldie bleibt durch seine große Anzahl an verschiedenen Sportarten immer wieder gefragt.

Best.-Nr. RP 4 DM 24,-

I/O Datenkabel

Lange wurde vergeblich nach diesem Kabel auf dem XL/XE Markt gesucht. Wir können Ihnen ab sofort in begrenzter Anzahl diese wichtige 13-polige Verbindung liefern. Ob als Ersatzkabel, zum Basteln, oder einfach als Reservekabel. Greifen Sie noch heute zu.

Best.-Nr. RP 7 DM 18,-

CITIES OF GOLD

Eine historische Simulation. Setzen Sie Segel von Spanien aus und wenn Sie mit Gold und Karten der neuen Welt zurückkehren, wird der Königshof Sie vielleicht zum Gouverneur, General oder Vizeur der neuen Welt machen. Entdecken Sie die neue Welt! Dieses Spiel mit über 2000 Screens macht Sie zum größten Entdecker aller Zeiten!!!

Best.-Nr. RP 10 DM 29,-

MERCENARY

MERCENARY ist eine einzigartige Kombination von Flug-Simulation, Abenteuer und Action-Spaß mit sehr schneller dreidimensionaler Vektor-Grafik. Sie übernehmen die Rolle eines Soldaten im 21. Jahrhundert.

Best.-Nr. RP 13 DM 34,-

WINTER CHALLENGE

Auch in der kalten Winterzeit dreht sich alles um das Thema Sport. Mit WINTER CHALLENGE liegt nun eine Simulation der Winterspiele vor, um diese direkt in Ihr Haus zu bringen. Nehmen Sie beispielsweise am Ski-Langlauf teil, oder vielleicht dem Biathlon? Wie wäre es ansonsten mit dem weltbekannten Bob-Fahren? Ganz gleich für welche Disziplinen Sie sich entscheiden, wählen Sie ein Land für Ihre Wahl und erringen Sie Ruhm und Ehre für diese WINTER CHALLENGE ist genau das Richtige für den Winter!

Best.-Nr. RP 15 DM 29,80

JOUST

Stellen Sie sich einen Aufbau verschiedener Plattformen vor. Auf diesem Kampfsplatz tauchen Sie als Straußenkämpfer auf und müssen sich gegen die gegnerischen auf Weh setzen. Wenn Sie die anderen kornel anliegen, sind diese besiegt und werden dann sich automatisch zurück in Eier, welche Sie punktabhängend einsammeln können. JOUST macht einen Heiden Spaß und kann einen über Monate beschäftigen!!!

Best.-Nr. RP 17 Modul DM 29,80

RESCUE ON FRACULUS

Wer schon längere Zeit auf dem XL/XE aktiv ist, der wird mit Sicherheit wissen, welche Programme zu den besten überhaupt gehören. Eines davon ist mit Sicherheit das Klassiker RESCUE ON FRACULUS. Dieses Spiel von LUCAS-FILM setzt neue Standards der den Computern, indem es einen Flugsimulator mit einer Rettungsmission kombiniert. Fantastische, immer wieder neue realistische 3D-Landschaften sind zu sehen, wenn man durch die Bergmassive fliegt auf der Suche nach gestrandeten Piloten. Sehen Sie aber auf der Hut, denn es könnte sich dabei auch um getarnte Aliens handeln.

Best.-Nr. RP 18 Modul DM 29,80

BALLBLAZER

Ein weiterer Klassiker von LUCASFILM. Es führt den Spieler in eine Arena der Zukunft. In einem Hovercraft ähnlichen Fahrzeug sitzend, gleitet man mit einer Geschwindigkeit von 50 m/s über die Oberfläche. Eine ausgewählte, gepunktete 3D-Perspektive und die Wahl zwischen dem 1 oder 2 Spielermodus lassen dieses Spiel ohne Zweifel auch noch heute zu den Klassikern zählen.

Best.-Nr. RP 19 Modul DM 29,80

DESERT FALCON

Trauen Sie es sich zu, die Juwelen des Phantasie zu spielen? Hier sind Sie der furchtlose Wüstentäler, der nach Schätzen sucht, die in der endlosen Wüste verborgen sind. Aber fliegende Wesen, gefährliche Feuerstellen und Wüstenvögel bewachen die Juwelen bei dieser 3D-Action-Simulation.

Best.-Nr. RP 20 Modul DM 39,80

ARCHON

Wer erinnert sich nicht gerne an diese Klassiker vom Spielehersteller Electronic Arts, die mit ARCHON einen wehrhaften Beststeller herausbrachten. Stellen Sie sich vor, daß Sie ein Schachbrett ähnliches Spielfeld vor sich haben. Auf der linken und rechten Seite des Spielfeldes hat nun jeder Mitspieler oder der Computer verschiedene Charaktere, die man nun auf dem Spielfeld bewegt, mit dem Ziel den König der gegnerischen Partei, die überall auf dem Spielfeld verteilt sind, mit seinen Figuren zu besetzen.

Best.-Nr. RP 21 DM 39,80

SPY vs. SPY I & II

Wer kennt nicht die beiden Comic Agenten aus der Zeitschrift MAD, die sich gegenseitig das Leben schwer machen, nur um dem Gegner immer ein Stück vorzuziehen. In dieser Collection bietet Ihnen die beiden ersten Teile dieser Serie. Dabei wurde von DATAFILE, dem Produzenten, ganze Anstrengungen, denn beide Teile sind seit deren Veröffentlichung wahre Klassiker. Das Besondere an diesen Teilen ist vor allem der gepunktete Bildschirm, der dem Spieler das Geschehen aus seiner eigenen Perspektive zeigt.

Best.-Nr. RP 23 DM 39,80

Loderunner

Ihre Feinde haben das englische Königsgold gestohlen. Gerade eben haben Sie ihn gefunden. Ort unbekannt, an dem die Räuber ihre Schätze halten. Ihre Aufgabe ist es nun, jeden der 75 verschachtelten Untergrund-Level zu durchdringen, den Wächtern auszuweichen und jedes Teil des Schatzes einzusammeln. Rennen, springen, klettern und bauen Sie Ihren Weg durch die legendären Katakomben. So schnell werden Sie paranoisch, daß die Lust an diesem Kausal-Spiel verloren dann ein eingebauter Editor erlaubt es Ihnen, eigene Levels zu erstellen.

Best.-Nr. RP 26 Modul DM 29,80

Chessmaster 2000

Chessmaster 2000 ist das wohl beste Schachprogramm weltweit für den Atari XL/XE - und das freudigste! Es kann auf eine Eröffnungsbibliothek von 71000 zu rückgegriffen. Während des Spiels entwickelt das Programm Kombinationen von klassischer und moderner Strategie. Um seine Züge zu berechnen verwendet das Programm die neuesten und besten Algorithmen überhaupt. Chessmaster 2000 ist der perfekte Gefährte für jeden Schachmeister, Anfänger und Fortgeschrittenen aller Altersklassen und Fähigkeiten. Entspricht 3D-Perspektive, (32 Bit Farbtiefe), 12 Schwierigkeitsgrade, Trainingsmodul, Hilfe-Funktion, Schachuhr und andere grandiose Features werden geboten.

Best.-Nr. RP 27 DM 59,80

ACHTUNG!!!

Bestellen Sie noch heute!!!
Auslieferung solange

Vorrat reicht!!!

Hart Hat Mack

Viel Anstrengung auf dem Baugerüst

Alles was Sie zu tun haben ist, den Bau eines Gebäudes zu vollenden. Das klingt einfach? Dann vergessen Sie aber die vielen Auflagen der Begleitung, die Punks der Nachbarschaft und die Tatsache, daß tollende Körper mit einer Geschwindigkeit von 32 Fuß in der Sekunde herunterfallen. Sicher, es ist ein gefährlicher Job. Aber dafür genießt man den Feierabend natürlich um so mehr. Sind Sie hart genug für diesen Job?

Best.-Nr AT 255

DM 39,80

Deluxe Invaders

Angriff der Aliens aus dem All

Für einen oder zwei Spieler! Holen Sie sich eine geballte Ladung an Spaß, Unterhaltung und die Qualität eines Arcade-Spiels nach Hause. Besiegen Sie die Aliens, die in immer neuen Angriffswellen auf Sie einströmen.

Während Ihre Schnelligkeit und Fähigkeiten wachsen, nimmt auch die leindliche Angriffsmacht an Stärke und Umfang zu. Dadurch werden Ihre Gegner nicht leicht zu besiegen sein, aber wir sind uns sicher, daß Sie es schaffen werden.

Arkade-Aktion satt für den Fan eines gepflegten Baller-Spieles!!!

Best.-Nr. AT 256

DM 29,80



Dracula - The Count

Grafikadventure in bester Dracula-Art

Am 11. Februar 1993 ist es endlich offiziell soweit! Bram Stoker's DRACULA wird dann auch die deutschen Kinos erobern. Diese Erfolgsverfilmung aus den USA wird selbstverständlich auch versoftet - jedenfalls für den PC/AMIGA/ST. Obwohl für den XL/XE offiziell keine Umsetzung vorhanden ist, gibt es dennoch eine für Bram Stoker's DRACULA - THE COUNT.

Dieses Grafikadventure entführt Sie in die dunklen Gemäuer eines Schlosses in Transylvanien - genau der Heimatburg von DRACULA. Eines Tages wachen Sie mit Bisswunden am Hals auf. Ihnen



wird jetzt erst klar, in welcher gefährlichen Situation Sie sich befinden. Gibt es für Sie überhaupt

noch eine Chance, aus diesem unheimlichen Gemäuer zu entkommen. Anscheinend ja - aber Sie müssen zuvor mit einem Holzpflock Dracula's Herz durchbohren, um die Welt für immer von diesem unheimlichen Grauen zu befreien.

Dieses Grafikadventure wird Sie mit seiner spannenden Hindergrundgeschichte sofort in seinen Bann ziehen. Machen Sie sich auf den Weg und versuchen Sie diesen blutsaugenden Vampir für immer aus dieser Welt zu vertreiben.

Dr. Van Helsing benötigt Ihre Hilfe! Werden Sie es schaffen, den Vampirgrafen Dracula für immer ins Reich der Toten zu verdammen?

Best.-Nr. AT 257

DM 49,80

DISK-LINE 21

Und auch diesmal gibt es auf dieser DISK-LINE-Ausgabe wieder echte Software-Leckerbissen:

Ein nchtiges Bonbon für die Freunde der Maltafel ist ATARINA - THE MUSICAL TOUCH-TABLET! Jetzt können Sie es dazu benutzen, schnell und einfach eigene Musikstücke zu komponieren!

Wissen Sie nicht genau, welche und wieviele Bücher Sie haben? Mit unse-

3 tolle Programme

• Mystik 2

• Taam

• GTIA MAGIC

bei

Power per Post

Neus Quick V2.1 Handbuch

ACHTUNG: Für alle, die QUICK aus den älteren ATARI magazinen abgetippt haben oder die eine ältere Version besitzen, bieten wir die Möglichkeit das neue Handbuch nachzubestellen.

Best.-Nr. AT 196

DM 9,-

Neues Quick V2.1 Handbuch + Quick magazin 12

Zusammen mit dem neuen Quick magazin wird alles noch einmal günstiger für Sie. Bestellen Sie also gleich das neue Handbuch und das Quick magazin 12 zusammen.

Best.-Nr. AT 197

DM 18,-

rer **BÜCHERBIBLIOTHEKS-VERWALTUNG** haben Sie dieses Problem künftig nicht mehr!

Endlich gibt es kein umständliches Menüschreiben mehr, wenn man Basic Programme laden und längere Programme verwenden will, als in der Directory stehen: Unser **ME-NUSCHREIBER** fragt jeden Namen,

der bis zu 16 Zeichen lang sein kann, ab und speichert das Menü als LIST-Datei ab!

Auch unsere Demos machen wieder was her: Die Demo **OH MY DOT!** in Assembler bringt neben großen Scrollen und guter Musik auch noch animierte Grafikfiguren in höchster Auflösung auf den Bildschirm, die sich sogar mit dem Joystick beeinflussen lassen! **DEMO 1** und **DEMO 2** zeigen, wie man Player für Finescrolling-Effekte nutzen kann (Einbau in eigene Programme möglich). Aber der Joystick wird auch bei den folgenden Spielen in Anspruch genommen werden:

Bei **ENTER ACCOMMODATION** müssen Sie die Galaxis vor der Eroberung durch einen größenwahnsinnigen Roboter bewahren, indem Sie seinen Zeitpunkt vernichten!

Und **SUPERBOULDER** steht dem kommerziellen Spiel namens **BOULDER-DASH** in nichts, aber auch wirklich nichts, nach!

Schließlich gibt es ein Programm für Feuerwehreute und solche, die es werden wollen: Das **FEUERWEHR-PROGRAMM** erklärt nicht nur die Feuerwehr, sondern stellt auch eine Reihe Fragen, nach denen eine Auswertung erfolgt.

Wer diesen Software-Cocktail verschmückt, dem entgeht echt was! Also gönnen Sie sich und Ihrem Computer wieder etwas Software-Spezialität!

Best.-Nr. AT 258

DM 10,-



GEM'Y

Einelein hätte seine wehre Freude an diesem Spiel

Eine neue Herausforderung für alle Tüftler, Knobelfreunde und Strategen! Bei **GEM'Y** geht es darum, durch geschicktes Anklicken von Gem's in der rechten Spielhälfte das gleiche Muster wie im linken Originalfeld zu erreichen. Aber Vorsicht, das Verändern vom Status des angeklickten Steins wirkt sich auch auf die Nachbarsteine aus!



Volle Maus- oder Joystickunterstützung, Musikbegleitung und Codes zum Wählen der Levels sind selbstverständlich integriert. Schaffen Sie es, die Muster in der gesetzten Zeit zu erstellen? Na, denn nichts wie los!

Best.-Nr. AT 259 OM 19,00

Benjy-Soft Sound-Monitor

Der **Benjy-Soft Soundmonitor** ist ein Programm zur Erstellung von Musikstücken. Sicherlich gab es hier in der Vergangenheit schon einiges, jedoch hat dieses Programm ein eigenes neuartiges Konzept. Auch für den absoluten Musikkenner ist es nun mög-



lich, Musik nach Geschmack zu erstellen. Aber auch für den absoluten Profi hat dieses Programm einiges zu bieten. Als Revolution kann man wohl die Fähigkeit bezeichnen, Soundstücke während des Spielens zu editieren.

Ein Programm, welches das absolut letzte machbare aus dem Soundchip des XLXE herausholt. Alle mit dem Soundmonitor erzeugten Musikstücke können sowohl in Basic als auch in Assembler eingebunden werden. Fertige Routinen stehen hierfür zur Verfügung. Auch als nicht Programmierer sind Sie in der Lage alle Musikstücke als Selbstablaufende Maschinenprogramme zu speichern, natürlich ohne irgendwelche Zusatzprogramme wie Assembler o.ä.

Kurz und Gut, uns hat das Arbeiten mit dem Soundmonitor riesigen Spaß gemacht, da hier ungeahnte Möglichkeiten und Fähigkeiten auch für den Laien nutzbar werden. Ein gut gegliedertes Handbuch in Deutsch sorgt dafür, daß Sie sich schnell mit der Bedienung vertraut machen können. Rundum ein Soundpaket, welches wohl nichts in seiner Klasse zu fürchten braucht.

Best.-Nr. AT 260

DM 29,90

BISMARCK

The North Sea Chase

Wer kennt sie nicht, die Softwarefirma mit den vielen Interessen: Data-soft. Fast jedes Genre der Computerspiel-Unterhaltung war hier vertreten. Nicht nur **Jump'n Run**, **Games à la Conan** oder **Zorro**, auch Rollenspiele wie **Alternate Reality** und - wie viele wohl nicht wissen - auch Strategiespiele, wie man sie sonst nur von **SSI** kennt.



Bei **Bismarck** haben Sie die Wahl, ob sie auf Seiten der Briten in der **RAF** fliegen oder bei der Wehrmacht auf

die Bismarck gehen. Nachdem man verschiedene Starteinstellungen gemacht hat, befindet man sich mit seinem Cursor auf der Seekarte des Nordatlantiks. Bewegt man den Cursor auf ein Icon, das eine Einheit repräsentiert, dann werden Informationen über das Objekt gegeben. Informationen über feindliche Einheiten sind nicht möglich.

Wie bei einer richtigen Simulation spielt auch hier die Zeit einen entscheidenden Faktor. Zum einen geht das Spiel auf Tag und Nacht ein, zum anderen müssen Sprit und andere Sachen in so großen Mengen gelegt werden, daß man auch immer wieder zum Hafen zurückfahren kann.

Außer dem Aufspüren von Feinden und deren Bekämpfung hat man noch die Möglichkeit Luftaufklärung zu betreiben, wobei einem dann nach einer gewissen Zeit die Orte gemeldet werden, an denen sich der Feind wohl aufhält. Nach einer bestimmten Zeit erhält man während der Simulation Meldungen von der Admiralität, die einem ebenfalls Auskünfte über Feindbewegungen und andere wichtige Informationen. Diese sollte man sich unbedingt merken, da sie für den weiteren Einsatzplan überaus wichtig sein können. Neben den Feinden gibt es aber auch Naturbarrieren wie Packeis oder Minenfelder, die man ebenfalls meiden sollte.

Ganz witzig ist auch der Radar gelungen, bei dem wie bei einem "echten" Immer ein Teil nachleuchtet. Ebenfalls ein wichtiger Faktor für beide Seiten ist das Wetter. So sind z.B.



Schiffe schlechter zu erspähen, wenn es neblig ist. Flugzeuge starten auch nicht, wenn das Wetter zu schlecht ist. Was mich aber wirklich

beeindruckt hat, ist die Möglichkeit der Witterungsvorhersage. Hier kann man von einzelnen Wetterfeldern eine Vorhersage treffen lassen. Leider ist diese wie im richtigen Leben nicht immer zutreffend...

Der größte Gegensatz zu denSSI Spielen ist, daß die Aktionen gegen den Feind nicht in erster Linie taktischer Art sind, sondern daß man selbst mit dem Joystick eingreifen kann. Die Grafik auf beiden Seiten ist ausreichend, für den XL sogar gar nicht mal so übel. Trotzdem artet das ganze nicht in eine stupide Ballerei aus. Man muß sehr wohl beachten, welche Waffen man wie oft einsetzt.

Insgesamt ein ganz nettes Spiel. Wer Simulationen mag, sollte zugreifen, auch Action-Freaks sollten es sich überlegen. Die Frage des guten Gewissens bei Kriegsspielen kann ihnen aber keiner abnehmen.

Best.-Nr. RP 24 DM 39,80

Lode Runner

(c) 1983 by BRÖDERBOUND

"Du hast die geheime unterirdische Schatzkammer des mächtigen Bungleing Empire gefunden. Dieses enthält das gesamte Vermögen in Gold, welches die Bungleings von den Galactans gestohlen haben.

Als ein hochtrainierter galaktischer Commander ist es Deine Mission, jeden der 150 Level zu infiltrieren, die Bungleingwachen zu überlisten und auch das letzte Gold von den Bungleings zurückzuholen. Und natürlich mußt Du am Leben bleiben..."

Das ist, frei übersetzt aus dem Englischen, die Vorgeschichte, wie sie einem in der knappen Anleitung präsentiert wird: Lode Runner ist wieder erhältlich! Das klassische Run-and-Jump-Spiel, Vater aller Spiele dieses Genres, das sogar auf den Game Boy umgesetzt wurde.

Wie viele Nächte saß ich vor dem Computer und habe mich durch die Bungleing-Räume geschlagen. Ich kann sie nicht alle zählen. Lode

Runner ist eines dieser Spiele, das einem nie langweilig wird, weil es eben auf Strategie und Köpfchen ankommt, und nicht auf Shoot'em'Up.

An den 150 Levels der Cartridge kann man sich eine Weile festhalten und wenn einem das nicht reicht, so kann man sich mit dem Leveleditor eigene Levels erschaffen. Darüber hinaus gibt es Leveldisketten zu kaufen, die für weitere Spannung und Action sorgen.

Ein Nachteil soll nicht verschwiegen werden: Die Cartridge ist auf NTSC ausgelegt, d.h. das Spiel ist zweifelsfrei. Wer das nicht stört, der sollte auf alle Fälle zuschlagen, denn wer weiß, wie lange die Cartridges noch zu haben sind. Florian Baumann
Best.-Nr. RP 26 Modul DM 29,80

Lode Runner Tool Disk

Für alle Freunde des Spielers Lode Runner von BRÖDERBOUND-Software gibt es 50 neue, bislang unveröffentlichte Levels, die für viel Spaß und neue Action sorgen. Diese sind auf dem neuen Titel der Low Price Serie von CDI zu finden. Darüber hinaus befinden sich noch einige nützliche Tools für alle kreativen Lode-Runner Fans auf der Diskette.

• der LR Leveldisk Initializer

legt eine neue Lode Runner Leveldisk an und stellt auf dieser 658 freie Sektoren zur Verfügung

• der LR Level Inspiration

falls Ihnen die Fantasie ausgehen sollte hilft dieses kleine Werkzeug selber weiter: Es berechnet ein Grundgerüst für neue Levels, das Sie mit dem Editor ausbauen können.

• der LR Level Copy

kopiert gleich mehrere Levels in einem Rutsch und verschiebt sie auch auf der Diskette.

• der LR Level Randomizer

würfelt die Reihenfolge der Level auf der Diskette durcheinander. Mit der LR Tooldisk ist ein kleiner Wettbewerb im Leveldesign verbunden. Also, ran an den Speck...

Best.-Nr. AT 261 DM 12,-

Es ist sehr lange her, mehr als lang: denn damals regierten noch die Götter und ein heute längst vergessener Teil der Erde stand kurz vor dem Untergang, denn ein dunkler Dämon drohte, alles zu zerstören. Die einst so fröhlichen und furchtlosen Menschen verkrochen sich vor Angst und Schrecken in den Tiefen ihrer Häuser und einst lebendige Städte wurden zu stillen Orten. Kein Mensch wußte Rat und man beschwor Geister mit zahlreichen Ritualen, doch alles wollte nichts helfen und so bereitete man sich schon auf das so scheinbar nahe Ende vor.

Da war es, als ob eine Stimme zu der alten Priesterin Griemhild spräche: "Ihr könnt eure Welt retten, aber nur eine Person weiß, wie der Dämon besiegt werden kann. Dies ist der weise Zauberer TAAM. Findet ihn und er wird euch die Lösung sagen."

Griemhild, treue Dienerin des Königs Rondhis, eilte sofort nach Siegelhorst, der Herrscherstadt und verkündete dem König ihre Vision. Der König wollte selbst hinausziehen, Teem zu finden, doch leider war er schon zu alt und zu schwach. Also wurden Boten ausgeschiedt, die durch die gesamte Mittelwelt zogen und die Vision kund taten.

Der Burgherr von Umelshöh hatte einen stätlichen Sohn, der über Fähigkeiten des Kampfes verfügte, die sonst keiner vorweisen kann. Er heißt Siegrid und machte sich auf in den Palast der Herrscher.

Neben ihm waren noch einige andere versammelt, die sich ebenfalls auf die Suche machen wollen. Der Herrscher überreichte jedem ein extra angefertigte Schwert und die gelehrvolle Reise konnte beginnen.

Der Spieler übernimmt die Rolle von Siegrid. Das Spiel beginnt aber schon mitten in der Story, denn man muß erst nach Umelshöh marschieren, um das Schwert des Königs in Empfang zu nehmen. Als Hefe hat man eine Karte, die dem Spiel bei

liegt, sodaß man sich sofort wert wert in der Zeit zurückversetzt fühlt.

Lädt man das Spiel, wird man als erstes von einem sehr schön gestalteten Vorspann überrascht, den man natürlich auch abbrechen kann. Das wäre aber viel zu schade, denn das altertümliche Feeling des Spieles beginnt bereits hier, einfach fantastisch.

TAAM ist ein Grafikadventure, welches von Futurevision (Mystik 1 & 2) programmiert wurde. So läßt bereits die Art des Spielens wieder alte Erinnerungen an Mystik 2 aufkommen. Das Adventure wird komplett über Joystick gesteuert, jedoch um einiges komfortabler und einfacher, wie dies noch bei Mystik 2 der Fall war.

Der Bildschirm Aufbau ist etwa gleich. Ein Teil nimmt die Grafik des momentanen Ortes ein, etwa vorhandene Personen werden extra dargestellt und die Hälfte des Schirmes ist frei für irgendwelche Erklärungen oder Nachrichten bei Gesprächen. Zudem nimmt noch ein Teil des Schirmes die Kommandos ein, sowie die Himmelsrichtungen.

Auf dem gefährvollen Weg sollte man bei Gesprächen bedenken, daß einige Leute verlängert vor einem sind, denn man ist ja als großer Krieger bekannt. Dies kann schon hystenische Anfälle bei den Leuten bewirken, die keinen Ärger haben wollen.

Von der Mittelwelt führt der Weg in den schwarzen Kontinent, getrennt durch den schwarzen Fluß, der nur durch die Todesbrücke überquert werden kann. Einladend, nicht? Doch dies ist der einzige Weg zum nördlichen Meer, denn dort liegt der Baum der Weisheit, wo Teem gefunden werden kann. Was sich jetzt hier so "na das machen wir schnell" anhört, der wird sich wundern, wenn er das Spiel spielt. Dunkle Gassen bereits in den Städten, es gibt viel zu tun und man muß erst denken, dann handeln.

Kommt man in ein neues Gebiet, so sieht man selbiges erstmal von der

Sicht des Spielers, begleitet mit einem kleinen Musikstück und dem Namen des Landes, wirklich fantastisch gemacht; erinnert ein wenig an den Golde "Defender of the Crown".

Die Grafiken sind sehr gut geworden. Man kann alles klar erkennen, die Farben sind stellenweise ein wenig unglücklich gewählt, will sagen, es gibt wieder nur ein Farbton in mehreren Helligkeiten. Schade eigentlich. Sonst aber sind die Grafiken schön anzusehen, besonders manche Leute sind genial geworden.

Die Musiken, die während des Spieles auftauchen, sind stimmungsvoll und wissen zu gefallen, ebenso der Titelsound. Einem Adventure in dieser Form, mit soviel Sound, begegnet man selten.

Das Spiel macht Spaß, das Genre Adventure erfährt neue Proportionen auf dem XL/XE. Alles durch Joystick gesteuert muß man nicht mehr lange nach Worten suchen, die man glaubt, daß sie der Parser versteht, es wird je alles angezeigt. Vor allem ist das ganze Adventure, wie schon öfters in diesem Text erwähnt, sehr stimmungsvoll gehalten und läßt das richtige Feeling aufkommen.

Zum Lieferumfang gehören, neben der erwähnten Karte, die auf etwas stabilerem Papier gedruckt wurde, noch zwei beidseitig bespielte Disketten. Man sieht also, daß es viel zu tun gibt; denn wäht ihr, wieviel auf eine Diskette draufpaßt?

Fazit. Als Adventure-Freak kommt man an diesem Spiel nicht vorbei, und auch andere Freaks werden sicherlich ihren Gefallen daran finden, auch wenn sie sonst nicht auf Adventures stehen. I like it und kann es nur jedem User weiterempfehlen. Das Geld ist gut angelegt, man bekommt doch eine Menge geboten.

Markus Rösner

Best.-Nr. AT 219

DM 39,-

Das Hardware Angebot

25K Bibomon

Aus den Jahren 1987/88 dürfte der 16K-Bibomon als der Hardwarezusatz schlechthin bekannt worden sein. Dieser erstklassiger Maschinensprachmonitor wurde weiterentwickelt, dem Design der 90 Jahre eingepaßt. Neben dem residenten DOS, dem Monitor, Zeilenassembler, OLD-OS, Optionales Betriebssystem, integriertem XL/XE High-Speed OS, BASIC-Romsteuerung und vielem mehr gibt es optional einen vollwertigen ROM-Assembler mit allen Funktionen dazu.

Volle Systemkontrolle für Programm-entwickler, solche die es werden wollen, für den Blick hinter den Kulissen der Profis, Schummelpoker usw. 30 Seiten Handbuch in deutsch begleiten Sie sicher durch die Funktionsvielfalt des 25K Bibomon. Ob Disassemblieren, Text-, Byte-, ASCII oder Bildschirmcodesuche, Singlestep, Tracen, Dumpen, lesen und schreiben von Sektoren, mathematische Funktionen, umrechnen von DEZ in HEX oder BIN und umgekehrt und und und ..., alles kein Problem. Selbstverständlich ist dies nur ein kleiner Auszug aus der Funktionsvielfalt des 25K-Bibomon.

Der im Profipaket enthaltene Bibo-Assembler befindet sich resident im ROM. Dieser kann zu jedem beliebigen OS als Modul, statt des Basic zugeschaltet werden.

25K-Bibomon Grundversion
Best.-Nr. AT 244 DM 149,-

25K-Bibomon Profipaket mit Bibo-Assembler im ROM
Best.-Nr. AT 262 DM 189,-

1MB SUPERMEGARAM

Aus der Hardwarewerkstatt andlich eine 1MB Erweiterung für alle XL/XE. Durch den Einsatz der Optotechnologie der 4-Megabit Chips äußerst kompakte Bauform. Jetzt noch einfacher zu installieren.

Die 1MB Zusatzspeicher sind sowohl durchgängig als Ramlaufwerk nutz-

bar, als auch in 4 einzelnen 256KB Laufwerken. Die Umschaltung kann über Software oder aber Hardware erfolgen. Per Kippschalter kann jederzeit zwischen den vier 256KB Segmenten gewählt werden. Dies natürlich auch im laufenden Betrieb, absturzfür, ohne jeglichen Datenverlust.

Zum Lieferumfang gehört ein High-Speed Sektorkopierer mit einer 1MB-Unterstützung, welcher sowohl die Floppy 2000, als auch eine 1050 mit Speedy voll unterstützt. Selbstverständlich läuft dieser auch mit einer normalen 1050 oder XF551. Quad-Density Disketten können nun in einem Durchgang kopiert werden. Wie immer wird das Bibo-DOS mit Tools zusammen mit einem ausführlichen Handbuch sowie einer bedienenden Einbauanleitung ausgeliefert.

Sollten Sie den Einbau nicht selbst ausführen können, so steht Ihnen der Installationservice des Herstellers gegen einen geringen Unkostenbeitrag zur Verfügung. Wer erst mit 256KB einsteigen möchte, kann die Supermegaram später durch tauschen der Ramchips aufrüsten.

1MB Supermegaram komplett
Best.-Nr. AT 245 DM 199,-

256KB Supermegaram aufrüstbar
Best.-Nr. AT 250 DM 149,-

ROM-Disk 512KB

Achtung: Neue Preise

Die meisten unter Ihnen kennen dieses Produkt aus einem der Magazine im letzten Jahr. Dort wurde die ROM-Disk ausführlich vorgestellt.

Für viele unter Ihnen wird dieses Produkt noch interessanter, wenn der Preis noch ein wenig niedriger liegen würde. Mit der neuesten Platinenrevision konnte dieses Ziel verwirklicht werden.

Die Platinengröße konnte um ca. 30% geschrumpft und außerdem die Hardware bestückungsfreundlicher ausgelegt werden. Welche Nachteile haben Sie dadurch?

Im wesentlichen wohl keinen durchgeführten Expansionsport mehr. Die ROM-Disk wird nun seit 1989 vertreiben, aber der durchgeführte Port wurde wohl nie genutzt. Also stellt die Einsparung auch keinen Verlust dar. Allein durch diese Maßnahmen konnte der Preis um 30,- DM gesenkt werden. Für alle, die noch einmal an die Leistungsmerkmale der ROM-Disk erinnert werden möchten, ein kurzer Überblick:

1. Flexibel durch Emulation einer Diskstation
2. Mehr als 95% aller Software ohne Einschränkung lauffähig
3. Ladezeiten für z.B. S.A.M. ca. 3 Sekunden!!
4. Das schnellste Ladeprinzip welches es für XL/XE gibt
5. Einfachste Bedienung durch Menüwahl
6. Booten von der ROM-Disk, kein Problem
7. Einfache Installation
8. Top-Qualität durch Industriefertigung
9. Höchste Kompatibilität
10. usw., usw., usw.

ROM-Disk 512 KB ohne Eprom für
XL: Best.-Nr. AT 236 DM 119,-
XE: Best.-Nr. AT 237 DM 135,-

ROM-Disk 512 KB mit 8 Eproms für
XL: Best.-Nr. AT 238 DM 169,-
XE: Best.-Nr. AT 239 DM 185,-

Speedy 1050

Diese Hardwareerweiterung sorgt für eine höhere Arbeitsgeschwindigkeit Ihrer Floppystation 1050. Dies ist jedoch nicht alles. Neben der bis zu 4 mal schnelleren Übertragungsgeschwindigkeit, können Sie echte Double Density (180KB) pro Diskettenseite beschreiben. Auch Sicherheitskopien von Ihren kopiersgeschützten Originalen können Sie anfertigen (Backup Programm befindet sich auf der Systemdiskette). Als weiteres Plus kann man das DOS aus dem ROM bezeichnen. Booten Sie mit geöffneter Laufwerksklappe, so ist in wenigen Sekunden das Bibo-DOS

geladen. Auf der Systemdiskette befinden sich neben dem Bibi-DOS zahlreiche Utilities wie ein Diskmapper, ein Highspeed-Sektorkopierer und vieles mehr. Lötarbeiten sind bei der Speedy 1050 nicht erforderlich. Wenn Sie genauso schnell sein wollen, greifen Sie noch heute zu.

Best.-Nr. 110 DM 99,-

Centr.Interface II

Jeder der einen Drucker mit Centronics Schnittstelle an seinen Atari Computer anschließen will, kommt um die Anschaffung eines Interfaces nicht herum. Der Anschluß erfolgt direkt am I/O Port der Floppy (oder der Datensette). Die Druckeransteuerung ist kein Problem, da alle Drucker und Programme voll unterstützt werden. Ein 36pol Centr. Stecker ist an dem 1,8m langen, integrierten Kabel schon vorhanden. Vorteile dieses Interface: Keine Lötarbeiten, der Expansionsport bleibt frei, bei XE Modellen wird der Modulschacht und ECI nicht belegt.

Best.-Nr. AT 98 DM 128,-

TURBO-LINK ST/PC

Falle Sie einen Atari XL/XE und einen Atari ST oder einen PC besitzen, dann führt kein Weg daran vorbei - Sie müssen sich den Turbo-Link einfach anschaffen. Er bietet Ihnen eine komfortable Kopplung zwischen dem "kleinen" und "großen" Atari. Damit lassen sich Daten zwischen beiden Rechnern austauschen. Das ist aber bei weitem nicht alles. Die spezielle, GEM-unterstützte Software für den ST verwandelt diesen sowohl in ein virtuelles Laufwerk als auch in ein Druckerinterface für den XL/XE. Damit brauchen Sie also nur noch einen Drucker für beide Computer. Das virtuelle Laufwerk im ST läßt sich vom XL wie eine echte Floppy ansprechen. Formatiern, Kopieren von Files oder ganzen Disketten, Booten und das alles natürlich auch in Double Density. Auf die so entstandene "Diskette" kann nun auch der ST zugreifen - Die XL-Diskette kann als ST-File auf 3,5"-Disk oder Festplatte abgespeichert und von hier in sekundenschnelle auch wieder geladen werden. - Reine Datenfiles können

ausgewählt und ohne Filter in das ST-Format (und umgekehrt) konvertiert werden. - Bei Textfiles wird zusätzlich eine Wandlung von EOL nach CR/LF durchgeführt. - XL-Bilder im Design Master- bzw. Micropainter-Format lassen sich als Graphics 8-Bild auf dem ST Monitor darstellen und in die Formate Degas, Doodle, STAD oder Neochrome wandeln. Im Lieferumfang ist das anschließende Interface mit 2m abgeschirmtem Datenkabel, umfangreiche Software und eine dt. Anleitung enthalten.

Best.-Nr. AT 149 ST-Vers. DM 119,-

Best.-Nr. AT 155 PC-Vers. DM 119,-

Adapter

Mittels Adapter läßt sich mit Turbo-Link XL/XE auch DFÜ auf dem XL betreiben.

Best.-Nr. AT 150 DM 24,90

Floppy 2000 - II

Mittlerweile ist die Floppy 2000 ein Jahr alt, feiert also den jüngsten Geburtstag. Da die Floppy in diesem Jahr nicht nur verkauft, oder einfach nur ein Jahr älter, sondern auch im Laufe der Zeit ständig verbessert wurde, steht nun die interessante Neugierde im Haus: das Betriebssystem der Floppy 2000 wurde komplett überarbeitet. Herausgekommen sind eine Reihe verbesserter Leistungen. Neben den bekannten Leistungsmerkmalen wie höchste Arbeitsgeschwindigkeit, echte Double Density und hohe Kompatibilität gibt es nun weitere Leistungsmerkmale.

1. Quad Density 360 KB voll XF551 kompatibel,
2. 360 KB High-Speed Kopierer aus dem ROM und
3. ist das Floppy Setup ebenfalls im ROM der Floppy enthalten.

Die ROM-Software wird einfach gebootet, indem der Floppyhebel beim Einschalten des Computers geöffnet bleibt. Weiterhin bietet der Hersteller auch eine Garantie von einem Jahr. Ausgeliefert wird nun auch ein ausführliches deutsches Handbuch mit echtem Insiderwissen zur Floppy 2000. Nebenbei wurde selbstverständlich die Verarbeitungsqualität

auf einen Blick

der Laufwerke erheblich gesteigert. Wieviel teurer ist nun die Floppy 2000? Genau DM 0,00. Richtig, der Preis ist im Gegensatz zur Leistung nicht gestiegen.

Best.-Nr AT 111 DM 429,-

ANIMATION STATION

Maltafel für den ATARI XL/XE

Darauf haben viele lange gewartet! Dank unserer internationalen Kontakte ist es uns jetzt wieder gelungen, eine Maltafel für den ATARI anbieten zu können. Um nichts in der Welt möchte man den Komfort wieder missen, wenn man einmal mit der Maltafel gearbeitet hat. Ein einzigartiges Mal- und Gestaltungs-Tool. Kreieren Sie Zeichnungen mit einer Berührung des Zeichenstiftes auf der Maltafel - wie die Profis. Die DesignLab Software ermöglicht es Ihnen, schwarze, weiße oder farbige Punkte, Linien, Ovale, Kreise, Quadrate, Kisten oder vorgegebene und freie Formen zu generieren. Zeichnen Sie freihändig oder wählen Sie eine der vorgegebenen Formen. Kombinieren Sie Texte und Grafiken. Um keine Details zu ändern, können Sie Teile des Bildes vergrößern.

Geliefert werden die Maltafel, der Zeichenstift, eine umfangreiche Anleitung, Software und viele vorgefertigte Grafiken. LIMITierter Vorrat! ORDERN SIE NOCH HEUTE!!!

Best.-Nr AT 248 DM 298,-

WICHTIG

Auf Hardware-Produkte gibt es keine Rabatte.

Achtung. 2.5.93

Bis zum 2.5.93 können Sie aber zu jedem bestellten Hardware-Produkt eine PD-Diskette kostenlos aussuchen.

Power per Post

Ausführlicher Testbericht zum Desktop Atari

Desktop Atan ist eins von 2 Programmen, die von der Firma HBSF geschrieben wurden und zwar schon 1989. Der Grund, weshalb dieses Programm erst jetzt verfügbar ist, ist folgender: Es unterlag nämlich nur dem privaten Vertrieb von HBSF. Und als sich das Haupt der kleinen Firma von der Computerei zurückzog, gelangte das Programm in Vergessenheit.

Das DTP-System wird auf 3 Disketten und einem Handbuch geliefert. Das eigentliche Programm umfaßt nur eine Diskettenseite. Das Handbuch ist teilweise zwar etwas kurz ausgestaltet, aber ansonsten kann man sagen, daß alle Funktionen des Programms ausreichend beschrieben sind.

Eines gleich im Vorraus. Wenn man dieses DTP-Paket erwirbt, darf man nicht davon ausgehen, daß gleich bei den ersten Versuchen ein geglücktes Layout entsteht. Dieses Programm arbeitet auf einer recht professionellen Grundlage und orientiert sich teilweise an den Vorbildern von größeren Rechnern. Außerdem ist dieses Programm meines Wissens das einzige, das eine DIN A4-Seite auf einmal im Speicher verwalten kann. Den Umfang des Programms bekommt man sofort am Anfang zu spüren durch die etwas lange Lade- und Initialisierungszeit von rund 1,5 Minuten. Danach befindet man sich im Hauptmenü mit folgenden Punkten:

- 1 Grafik (malen, zeichnen).
- 2 Grafik (kleben, Textboxen).
- 3 Texte editieren.
- 4 Game laden.
- 5 Seite ausdrucken.
- 6 DOS (directory, load, save)

Drückt man nun eine der entsprechenden Tasten, so wird der betreffende Menüunterpunkt geladen. Eine eventuell schon vorhandene Seite im

Speicher bleibt auch bei solchen Aktionen erhalten. Lediglich vor dem Druck der Reset-Taste sollte man sich hüten. Das Programm ist zwar gegen einen solchen Abschritt, aber es kommt garantiert zu Störungen auf der Seite. Ein solcher Pixel-salat läßt sich aber relativ leicht mit dem Grafikeditor beseitigen.

Kommen wir zum ersten Punkt.

1 Grafik (malen, zeichnen)

Das ist nun der Grafikeditor von DA. Hier wird auf kleinstem Raum die hauptsächlichste Funktionsvielfalt und der Arbeitsbildschirm dargestellt. Etwa 1/5 des Bildschirms nimmt hier ein Menü ein, das senkrecht von oben nach unten reicht. Ein senkrechtes Lineal ermöglicht eine genaue Positionierung des Grafikcursors. Dessen Form ist wählbar zwischen einem kleinen Kreuz oder einem Fadenkreuz, das über den ganzen Bildschirm reicht. Hier bemerkt man die Nützlichkeit des Zeilenlineals. Außerdem befindet sich rechts oben eine kleine Übersicht, die die jeweilige Position des Grafikbildschirms auf der gesamten DIN-A4-Seite anzeigt.

Mit Control und den Cursortasten kann man sich nun in kleinen Schritten über die Seite bewegen. Man scrollt quasi über die Seite und sieht immer einen kleinen Ausschnitt, den man dann grafisch bearbeiten kann. Für eine pixelgenaue Positionierung des Cursors stehen die Cursortasten zur Verfügung. Das eigentliche Arbeiten erfolgt mit dem Joystick.

Die Zeichenfunktionen sind mit anschaulichen Symbolen dargestellt; folgende sind verfügbar: Kreise, Linien, Freihandzeichnen, ausfüllen, Rahmen. Außerdem kann man zwischen verschiedenen Pinselarten wählen: Punkt, Flechstrich, Spray, dick, sehr dick. Ausfüllen kann man schwarz, weiß oder mit einem Füllmuster eigener Wahl. Es stehen 8 zur Verfügung. Es lassen sich aber auch ganz einfach eigene erstellen. Man schneidet es einfach aus einer Grafik aus

Über die Tastatur sind folgende Funktionen erreichbar: Übersicht über die gesamte Seite, Screen invertieren, Zeichenfarbe wechseln (schwarz, weiß, Invertieren), UNDO, Neues Füllmuster, Eintragen der Umrisse einer DIN-A5- und DIN-A4-Seite, Screen löschen, ganze Seite löschen, Hilfigitter ein bzw. ausblenden, Editor verlassen.

Fazit zum Grafikeditor:

Er macht einen recht ausgereiften Eindruck. Allen dieser könnte schon ein selbstständiges Produkt darstellen. Es sind so ziemlich alle wichtigen Zeichenfunktionen übersichtlich auf kleinstem Raum zu finden. Außerdem wurden eigene Grafikroutinen verwendet, die recht schnell sind. Allein die Füllroutine ist ein halbes Grafikdemo. So habe ich auch noch nicht gesehen, wie ein Objekt ausgefüllt wird. Sie muß einen sehr ausgetüftelten Algorithmus besitzen, sie ist nämlich sehr schnell.

2 Grafik (kleben, Textboxen)

Zum guten Aussehen einer Seite gehört natürlich auch ein gut aussehender Text. Es ist eben nicht nur entscheidend, welcher Font gewählt wurde, sondern auch die Textenteilung. Textboxen ermöglichen es, Texte in jeder beliebigen Größe an jeder Stelle der Seite zu positionieren.

Für den User, der mit dem Begriff Textboxen noch nicht so recht etwas anfangen kann, hier noch eine kurze Erläuterung. Im Gegensatz zu verschiedenen anderen Layoutprogrammen, wird der Text nicht unmittelbar in den Screen geschrieben. Textboxen bieten deshalb reichhaltige Möglichkeiten der nachträglichen Textmanipulation. Außerdem stellen Textboxen für sich einen eigenen Screen dar, und nur in diesen wird der Text geschrieben. Sie sind vergleichbar mit der Fenstertechnik, beispielsweise von SAM. Nun wollen wir einmal sehen, ob die Textboxen von Desktop Atari diesen Anforderungen gerecht werden. Wie geht man also vor?

Hat man also den 2. Grafikeditor geladen, erscheint ein leerer Screen mit einem beweglichen Fadenkreuz. Durch Druck der Taste T gelangt man ins Textboxmenü. Dort hat man die Möglichkeit, eine Textbox zu laden, zu speichern, zu editieren und den Textboxmodus zu verlassen. Außerdem wird eine Übersicht über die Seite gegeben. Diese nimmt den Hauptteil des Bildschirms ein. Eventuell schon vorhandene Layouts werden hier stark verkleinert dargestellt. So kann man vermeiden, daß man versehentlich eine Box über eine schon vorhandene Grafik/Text legt. Wir entscheiden uns für das Editieren.

Hier wird nun blinkend die aktuelle Textbox dargestellt. Insgesamt können 16 Textboxen angelegt werden, was den allgemeinen Ansprüchen genügen sollte. Mit dem Joystick kann nun die aktuelle Box über die Seite bewegt, verkleinert und vergrößert werden.

Es gibt außerdem eine Funktion die es ermöglicht, daß alle Textboxen gleichzeitig angezeigt werden können. So kann man feststellen, ob sich Boxen eventuell überlappen. Ist man damit fertig, müssen die Boxen auf der Arbeitsdisk gespeichert werden, was zwar manchmal ziemlich umständlich ist, aber wohl aus Speicherplatzgründen nicht anders zu realisieren ist.

Im 2. Grafikeditor kann man aber noch viel mehr machen als nur Textboxengestaltung. Man kann mit diesem Programmteil auch Bilder in das entsprechende Dokument einbinden. Die Fotos, die einem hier zur Verfügung stehen, übertreffen bei weitem alles bisher Gesehene auf dem XL. Nach eigenen Angaben von HBSF sind diese von größeren Rechnern übertragen worden, und ich muß sagen, man sieht es ihnen an.

Einen kleinen Kritikpunkt gibt es aber: Das Einbinden eines einzelnen Bildes gestaltet sich je nach Größe etwas umständlich und relativ langweilig. So wird erst das gesamte Bild geladen, aus dem man sich dann das betreffende Objekt ausschneiden kann. Nun beginnt der Computer nach frei-

em Zwischenspeicher zu suchen. Außerdem muß das Bild erst noch empackt werden. Nach einigen Speicherschleichen erscheint dann aber das entsprechende Bild auf der Seite. Das alles dauert etwas. Je nach Bildgröße bis zu einer knappen Minute. Aber wie heißt es so schön? "Gut Ding will Weile haben", und das Ergebnis kann sich sehen lassen. Außerdem empfinde ich es als praktisch, daß die doch rscht speicherintensiven Bilder gepackt vorliegen, so daß recht viele auf eine Diskette passen.

Alle Funktionen sind leider nicht, wie im 1. Grafikeditor, über ein optisch ansprechendes Menü, sondern nur über Tastendrücke erreichbar. Für den Anfänger mag das umständlich sein. Hat man sich aber erst einmal mit dem Programm vertraut gemacht, so geht die Arbeit viel flotter von den Tasten.

Möglichkeiten des 2. Editors:

- Screen von Disk laden (Fotos),
- Screen speichern, der eventuell mit dem ersten Editor erstellt wurde,
- Directory abrufen
- UNDO
- Objekt ausschneiden
- Objekt einkleben
- Textboxen erstellen
- Seitenübersicht
- Screen löschen (dazu zählt nur der sichtbare Bereich)
- Feinjustierung des Fadenkreuzes mit Hilfe der Cursortasten

Bei den Einklebeaktionen besteht auch die Möglichkeit, den Ausschnitt invers und gespiegelt, wahlweise horizontal oder vertikal einzukleben.

3 Der Texteditor

Der Texteditor dient, wie der Name schon sagt, zum Erstellen von Texten, die dann in die Textboxen mit dem jeweiligen Font und einer Menge Attributen übernommen werden. Läßt

die Bedienungsfreundlichkeit doch manchmal zu wünschen übrig, so sind die Möglichkeiten der Textmanipulation sehr vielseitig.

Als Nachteil empfinde ich zum Beispiel, daß nach einem Return der Cursor nicht an den Zeilenanfang wandert, sondern nur ein Zeilenendzeichen eingefügt wird und man nun in der Zeile weiterarbeitet. Aber vom Prinzip her umfaßt eine Zeile auf der DIN-A4-Seite nachher sowieso eine andere Zahl von Buchstaben als die, die auf dem Bildschirm dargestellt wird (immer 40 Zeichen pro Zeile).

Hat man also den Editor geladen, erscheint folgendes Untermenü:

- a Text speichern
- l Text laden
- e Text editieren
- k Text konvertieren
- q beenden

Die ersten beiden Punkte bedürfen wohl keiner weiteren Erläuterung. Aber was man im Editor selbst alles mit der Schrift einstellen kann, ist einfach sagenhaft. Hier die Möglichkeiten:

- Abstand der Worte in Punkten einstellen,
- Abstand der Buchstaben in Punkten einstellen,
- Abstand der Zeilen in Punkten einstellen,
- Mitten im Text anderen Zeichensatz laden (!)
- Wenn eine Zeile mit mehr als X Buchstaben überschrieben wird, so wird nach Trennung gefragt,
- Zur nächsten Textbox springen,
- Automatische Anpassung des rechten bzw. linken Randes, falls eine Grafik in die Textbox ragen sollte,
- Text zentriert formatieren,
- Text im Blocksatz formatieren,
- Text linksbündig formatieren,

- Text rechtsbündig formatieren,
- Textboxinhalt vor Formatierung löschen.

Das hört sich alles sehr phantastisch an, und das ist es auch, aber es gehört sehr viel Übung und Geduld dazu (wegen langer Lade- und Rechenzeiten), bis man das gewünschte Ergebnis erzielt. Das Handhaben der einzelnen Steuerzeichen gestaltet sich doch etwas kompliziert, darauf weist der Autor übrigens auch im Handbuch hin. Aber wie schreibt er doch so schön "Der Mensch wächst mit seinen Aufgaben".

Hat man nun einen Text editiert, so muß er konvertiert werden, d.h. erst jetzt wird er in die Textbox eingetragen. Wie das dann letztendlich aussieht, hängt von den gewählten Attributen und Fonts ab. Hat man sich also zum Konvertieren entschlossen, beginnt die Zeit des Wartens und Diskettenwechsels. Ganz achillim kann es werden, wenn man Fonts im Text hat, die auf mehreren Disketten verstreut sind.

Der Computer fragt sie dann nacheinander ab, und dann sind da je auch noch die extra abgespeicherten Textboxen. Hat man das aber tapfer hinter sich gebracht, so kann man sich doch eines Ergebnisses erfreuen, das man auf einem 8-Bitler nicht alle Tage erblickt.

Ein großer Nachteil sollte hier aber nicht verschwiegen werden: Hat man die doch recht strengen Steuerzeichenregeln verletzt, so liefert der Editor nicht etwa eine Fehlermeldung, sondern springt einfach ins Hauptmenü, als sei alles in Ordnung. Wenn man sich im 2. Grafikeditor befindet und sich die Seite betrachten will, stellt man eventuell vorhandene Fehler erst hier fest. Hier wäre es doch nützlich gewesen, eine Seitenübersicht einzufügen.

5 Seite ausdrucken

Hier hat man die Möglichkeit die gesamte DIN-A4-Seite auszudrucken, seinen Drucker anzupassen und Zeichensätze zu drucken. Erreicht die letzte Funktion doch auf den ersten Blick als unnützlich, so wird sie der

User zu schätzen wissen, der mittels des Texteditors beginnt, sich mühsam durch alle Fonts durchzuarbeiten, damit er weiß, wie sie aussehen. Hier kann man nun die Fontdisk einlegen, und der Computer erstellt von jedem eine einzeilige Probe, welche die entsprechende Fontnummer und einen kurzen Testtext beinhaltet.

Die Fonts allgemein sind auch sehr gut anzusehen. Sie sind ebenfalls von größeren Rechnern konvertiert und liegen in verschiedenen Größen und Formen vor. Und da zeigt sich auch gleich ein kleiner Nachteil. Die Fonts lassen sich von der Größe und Erscheinungsform nicht verändern. Aber dafür stehen auch 80 verschiedene zur Verfügung. Die Palette reicht von den üblichen 8*8 Fonts, wie man sie auch von den herkömmlichen Layoutprogrammen kennt und wie sie auch vom TEXT-Befehl in TurboBasic verwendet werden, bis zu großen, geschwungenen Schmuckfonts.

Der Druck selbst gestaltet sich recht flott. Wenn man einen Drucker mit entsprechend großem Druckpuffer hat, ist er eigentlich ständig am Drucken, ohne große Pausen.

8 HBSF-DOS

Nun kommen wir zu einem Punkt der Vorteile sowie auch Nachteile hat. Zuerst die Nachteile. Mit diesem DOS lassen sich weder Disketten von herkömmlichen DOS-Arten schreiben bzw. lesen. Außerdem wird auch nicht angezeigt, ob eine Diskette das HBSF-DOS-Format hat, weil das HBSF-DOS eigentlich jedes Diskettenformat akzeptiert, egal von welchem DOS.

Und das ist auch gleichzeitig ein Vorteil. Es wird kein Byte der Diskette für Directory oder VTOC reserviert. Es werden nur so viele Bytes für das Directory reserviert, wie auch wirklich Filenamen vorhanden sind. So kommt eben auch bei einer leeren mediumformatierten Disk die Meldung

1024 Sektoren frei. Außerdem sind die Laderoutinen des DOS schon mit Packroutinen ausgestattet, d.h. jede Datei wird beim abspeichern gepackt bzw. beim Laden entpackt.

Ein weiterer Vorteil ist die Tatsache, daß das Löschen von Dateien sehr zügig vorgeht. Es muß nämlich nicht Sektorenweise wieder gelöscht werden. Dieses DOS arbeitet noch einem anderen System, welches mir leider nicht bekannt ist.

Was nun also die Kompatibilität zu anderen DOS-Arten betrifft, so wird ein kleines Hilfsprogramm mitgeliefert, das es ermöglicht, Bilddateien vom DOS 2.5-Format zum HBSF-DOS und umgekehrt zu konvertieren. Außerdem lassen sich 8*8-Fonts in das HBSF-Fontformat umwandeln. Folgende Funktionen bietet das DOS:

- Directory abrufen,
- File löschen,
- umbenennen,
- Datei kopieren,
- Diskette formatieren (medium),
- Bildseite speichern,
- Bildseite laden,
- Dos verlassen.

Wie man hier sehen kann, wird nur in diesem Menü die gesamte Bildseite abgespeichert bzw. geladen und dabei gleichzeitig gepackt bzw. entpackt. So kann es z.B. vorkommen, daß eine DIN-A4-Seite weniger Diskettenplatz benötigt, als 2 Bilder im 62-Sektorenformat.

Aber auch hier ein kleiner Nachteil. Die Ladegeschwindigkeit, auch von nicht gepackten Dateien wie z.B. die einzelnen Programmteile, ist wirklich sehr langsam. Lediglich die Besitzer einer Speedy 1050 kommen wenigstens auf normale Ladegeschwindigkeiten durch den integrierten Cache.

Kommen wir nun zum letzten und eigentlich dazugehörigen Teil: Das DTP-Game.

Produktinformationen

4. Game laden

Mag das Spielprinzip auch nicht mehr ganz neu sein, so ist die Grafik mehr als sehenswert. Auf dem Spielfeld kommen bis zu 25 Farben zum Einsatz, die auch nicht willkürlich, sondern sogar recht kunstvoll eingesetzt sind.

Das Spiel selbst läuft nach alter Teletennismanier ab. Spielt man gegen den Computer, so hat man definitiv keine Chance. Aber zu zweit kann es durchaus Spaß machen. Es gibt verschiedene Schwierigkeitsgrade, die sich aber nur durch die Spielgeschwindigkeit unterscheiden. Auf jeden Fall ist diese Game eine gute Idee, die auch von anderen Anwendern übernommen werden könnte. Es dient in jedem Falle der Entspannung nach längerem Arbeiten mit Desktop Atari.

Fazit:

Dieses Programm hat zwar noch einige Kleinigkeiten, die zu bemängeln sind. Aber in Anbetracht der Funktionsvielfalt, die es wirklich noch nie auf dem 8-Bit Atari gab, kann man diese Fehler getrost vergessen.

Was bleibt ist ein Programm, das in manchen Fällen mehr zu leisten vermag, als diverse DTP-Programme auf größeren Rechnern, wenn auch mit größerem Bedienungsaufwand und geringerem Bedienungskomfort.

Jedem, der längere Einarbeitungszeiten nicht scheut und Geduld besitzt, ist Desktop Atari nur zu empfehlen. Man wird auf jeden Fall mit qualitativ hochwertigen Ergebnissen belohnt.

Stefan Heim

Best.-Nr. AT 249

DM 49,-

ACHTUNG!!!

Beachten Sie bitte unser
Restpostenangebot
auf der Seite 35

Mega-Font-Texter 2.06

Hallo Leute! Jetzt gibt es ein Update zum MegaFont-Schreibprogramm von Christian Krüger: Den MegaFont-Texter, Version 2.06. Wer es noch nicht kennt: Mit dem MegaFont-Texter kann man größere, über die übliche 8x8 Matrix hinausgehende Fonts in höchster Auflösung, also Graphics 5 schreiben, die sogar teilweise noch die Fonts des berühmten PRINT SHOP überbieten.

Bei diesem Programm handelt es sich nicht um einen aufgewärmten MegaFont-Texter 1.0, sondern um eine vollständige Überarbeitung. So wurden bei der Programmierung die geschwindigkeitskritischen Abschnitte vollständig in Assembler, die Rest in die schnelle Programmiersprache QUICK geschrieben. Fast alle Funktionen der vorherigen Version wurden übernommen, wenn auch in anderer Form. Nur eine Anzeige der Randbegrenzung gibt es aus Speicherplatzgründen nicht mehr.

Worin besteht nun der Unterschied zur Version 1.0?

Der größte Unterschied ist wohl, daß im Gegensatz zur ersten Version statt einem gleich ZWEI Graphics-8-Bildschirme zur Verfügung stehen, also damit insgesamt eine Fläche von 640*192 Pixel. Wenn man nun loschreibt und in die Nähe des rechten Randes kommt, wird er einfach nach links weitergeschrollt, bis die rechte Flächenbegrenzung erreicht ist. Auch hat man die Möglichkeit, Texte in fast jeder gewünschten Weise darzustellen (schief, fett, fett und schief, hoch, schräg (nach links und rechts), fett und dünn unterstreichen, durchgestrichen, mit und ohne Überlagerung (kombiniert mit hoch) und mit weiteren Kombinationen. Das Schöne dabei ist, daß dies mit JEDEM FONT möglich ist.

Der Autor sendete mir zuerst die Version 2.03, zu die ich ihm noch Verbesserungsvorschläge machte, die er danach auch weitgehend übernahm. Dies hat die Bedienung des MFT sehr erleichtert. So gibt es jetzt eine Tastenkombination, mit die man auch vom Zeilenanfang sofort zum Zeilenende springen kann und sich nicht erst mit die TAB-Taste zeräufert über die Fläche bewegen muß. Das Disk Menü kann man nun mit die ESC-Taste verlassen, auch muß man sich nicht mehr die ganze Directory ansehen.

Sollte man versehentlich eine Parameteränderung angewählt haben, kann man sie jetzt mit einem Negativwert verlassen, ohne daß sich die eingestellte Wert ändert. Auch das Löschen von Zeichen wurde verbessert. Mit einem Parameter kann man die Größe einstellen und durch Modifizierung sogar kleine, geschlossene Klätschen zeichnen!

Neu ist auch die Einführung eines neuen Fontformates, das sich nun MegaFont-Enhanced (=verbessert), kurz MFE nennt. Durch

diese Maßnahme ist es möglich, seine DOS 2.x kompatiblen Disketten mit doppelt so vielen Mega-Fonts zu bespielen. Auf der Diskette befindet sich auch ein Konverter in Turbo-Basic, mit dem man das alte in neue Format umwandeln kann.

Bis jetzt sind das alles noch keine sehr großen Unterschiede zum alten Version. Eine weitere, grundlegende Verbesserung ist die Einführung eines Modul-Managers. Dieser ermöglicht das Verwenden eines anderen Programmes im MegaFont-Texter, das Funktionen ausführen kann, die im Hauptprogramm selbst nicht enthalten sind, z.B. Drucken.

So befindet sich auch gleich ein sehr komfortables Print-Modul auf der Diskette. Mit diesem kann man schnell, mittel- oder hochauflösend drucken. Als besonderes Plus wird eine Hi-Res-Ausgabe angeboten, die die niedrige Rechnerauflösung in eine höhere umrechnet und dabei sogar die Konturen der Grafik glättet (womit das sonst auftretende "Zusammenrutschen" der Punkte vermieden wird).

Außerdem kann man die hohe Auflösung noch 2/3 oder sogar 1/3 brei ausdrucken. Schließlich gibt es noch ein Ausdruckformat, bei dem die Seitenverhältnisse beibehalten werden (Kreise also tatsächlich rund erscheinen), dafür wird aber ein kleiner Teil der Fläche beim Ausdruck ignoriert, was man jedoch umgehen kann, indem man das beim Erstellen der Grafik beachtet. Ihr Drucker muß bei diesem Print-Modul einen EPSON-kompatiblen Befehlssatz haben.

Man kann zwischen dem Haupt- und Ausdruckprogramm über den Modul-Manager wechseln, ohne daß dabei die Grafikfläche verlorengeht. Sogar ein vorheriges Starten des Hauptprogrammes ist nicht erforderlich, man kann also gleich das Modul starten. Ein Modul wird vom Manager gleich erkannt und zur Auswahl gestellt.

Abschließend kann ich sagen, daß es sich beim MegaFont-Texter 2.06 um ein Programm handelt, das man ohne Einschränkungen weiterempfehlen kann. Das Programm leistet viel, das Programmkonzept ist gut durchdacht und die Anleitung verständlich. Wenn die das Standardformat zu wenig sind und das Arbeiten mit größeren, hochqualitativen Fonts zum Beschränken von Text- oder anderen Blättern Spaß macht, sollte sich unbedingt dieses Programm besorgen. Besitzer der ersten Version können sich gleich doppelt freuen: Es ist ein Update-Service geplant, wodurch die Anschaffung der neuen Version besonders günstig wird. Thorsten Heiling

Best.-Nr. AT 263

DM 29,80

Achtung: Wer die Version 1.0 hat, schickt bitte die Diskette mit DM 15,- an uns, wir kopieren dann die neue Version auf die Rückseite.

AUFRUF an alle ATARI-USER

Damit das ATARI magazin überhaupt überleben kann, sind wir auf Ihre Zusammenarbeit angewiesen.

Im ATARI magazin stecken viel Arbeit und auch hohe Produktionskosten. Deshalb ist es ganz wichtig, daß alle Atari-User

JA zum ATARI magazin sagen

Ich glaube es ist ein Herzenswunsch von allen aktiven Usern, daß das Magazin noch lange Zeit die ATARI-GEMEINSCHAFT zusammenhält. Da Sie diesen Aufruf lesen, gehören Sie bestimmt zu diesen Usern.

Aber damit das ATARI magazin auf eine Verbreitungszahl kommt die sich finanziell rechnet, sollen Sie alle USER aus ihrem Bekanntenkreis auf das ATARI magazin ansprechen.

Machen Sie also WERBUNG für das ATARI magazin



Nur wenn alle aktiven User zusammenhalten wird die kleine und zähe XL/XE-Gemeinschaft noch Jahre überleben.

Ältere ATARI magazin Hefte

In unseren Regalen schlummern noch einige Ausgaben vom früheren ATARI magazin. Sie sind prall gefüllt mit Informationen, Berichten und interessanten Listings rund um die gesamte Atari-Familie

Das Einzelheft kostet nur DM 3,-

ACHTUNG: Beinahe geschenkt gibt es 6 oder 13 Hefte

6 Hefte kosten nur noch 15,-

13 Hefte zum absoluten Freundschaftspreis von DM 30,-

0 3/87	0 5/88	0 3/89	0 11-12/89
0 1/88	0 6/88	0 7/89	
0 3/88	0 10/88	0 8/89	
0 4/88	0 11/88	0 9-10/89	

Name _____ Straße _____

PLZ/ORT _____

0 Bargeld (keine Versandkosten) 0 Scheck (+ 4,- DM Versandkosten)

Ausfüllen und schicken an Power per Post, PF 1640, 7518 Bratten

VORSCHAU

Ein kleiner Auszug

Test: Animation Station

Workshops

MYDOS TextPro+

Waseo Publisher GTIA Magic

Bericht: Entlo 2

PD-Ecke: Neue Highlights

Player Miegie: Letzter Teil

Neues von WASEO

Die Ausgabe 3/93

erscheint Ende April

IMPRESSUM

Herausgeber: Werner Rätz

Hilfliche freie

Mitarbeiter:

Peter Eiert
Rainer Hansen
Uli Petersen
Harald Schönfeld
Thorsten Helbing
Stefan Söbrenst
Florian Baumann
Peter Kosch
Markus Rösner
Friedrich Holz
Tobias Geuther
Stefan Kern
Friedhelm Mahan

Vertrieb: Nur über den Versandweg

Verlag Werner Rätz (Power per Post)

Postfach 1640

7518 Bratten

tel. 07252/3058

fax 07252/85565

TX 07252/2997

Das ATARI magazin erscheint alle 2 Monate.
Das Einzelheft kostet DM 10,-.

Haftung für die Inhalte:

Manuskripte und Programmlösungen werden gerne von den Lesern angenommen. Sie müssen frei von Rechten sein. Mit der Einreichung von Manuskripten und Programmen gibt der Verfasser die Zustimmung zum Druck und zur Vervielfältigung der Programme auf dem Träger. Eine Gewähr für die Richtigkeit der veröffentlichten Lösungen kann nicht übernommen werden. Die Zeitschrift und alle in ihr enthaltenen Beiträge und Abbildungen sind urheberrechtlich geschützt.

Großer Programmierwettbewerb

Preise im Gesamtwert von 900,- DM

Programmieren Sie ein Spiel, eine Anwendung oder ein nützliches Hilfsprogramm für den Atan XL/XE

Gleichgültig ob in Basic, Assembler, Turbo-Basic oder in Quick programmiert, nehmen Sie teil an unserem Programmierwettbewerb!!!

1. Preis: Gutscheine in Höhe von DM 250,-

2.-5. Preis: Gutscheine in Höhe von DM 100,-

6.-10. Preis: Gutscheine in Höhe von DM 50,-

Großer Programmierwettbewerb (Dezember 1992)

Hier nun die Gewinner

- | | |
|---|--|
| 1. ATARINA (Abrecht Niekamp) | 2. Prokter 1200 (Abrecht Niekamp) |
| 3. Straussenkamp (Oliver Cyranka) | 4. Schallplattenverwaltung (Daniel Hinz) |
| 5. Menüschaiber (Steffen Schneiderbach) | 6. Auftrag 1 (Michael Schlegel) |
| 7. Bücherbibliotheksverwaltung (Peter Meisel) | 8. Demo 1 und 2 (Jens Neubauer) |
| 9. Feuerwehrprogramm (Jörg Reichardt) | 10. Etikettendrucker (André Bartling) |

Power per Post, PF 1540, 7518 Bretten

DTP-Freaks aufgepaßt !!!

WASEO-Publisher

Das neue deutsche DTP-Programm der Superlative. Mit diesem Programm machen Sie Ihren Ansat zur Druckerei. Ob Glückwunschkarten, Briefpapier, Plakate oder eine ganze Zeitschrift, alles können Sie herstellen. Desktop Publishing zum kleinsten Preis. Zum Ueferumfang gehört die

WASEO-Programmdiskette, die PD 102 B mit tollen Bildmotiven und eine ausführliche deutsche Anleitung. Mit dem WASEO-Publisher erwerben Sie ein deutsches Qualitätsprodukt.

Best.-Nr. AT 168

DM 34,90

Zusatz-Diskette

Jetzt könnt Ihr richtig loslegen - das Zusatzset ist da! Mit über 120 Zeichensätzen und über 50 Fotos wird das Gestalten eigener Arbeiten mit dem Publisher zum wahren Vergnügen.

120 Zeichensätze und über 50 Fotos

Für einen unglaublich günstigen Preis erhalten Ihr drei Diskettenseiten mit der zusätzlichen Software, die man problemlos für sich selbst nutzen kann. Wer sich also eine Menge Arbeit ersparen und Vielfalt richtig nutzen will, sollte sich das Zusatzset unbedingt zulegen!

Best.-Nr. AT 186

DM 15,-

5 Bilderdisketten

Auf 5 beidseitig bespielten Disketten bieten wir Ihnen eine umfangreiche Bildersammlung mit über 400 ausgewählten und interessanten Motiven. Mit dieser Sammlung holen Sie noch mehr aus dem WASEO-Publisher heraus. Bilder kann man gar nicht genug haben, denn ein Bild sagt manchmal mehr als Worte aus.

Best.-Nr. AT 198 Bilderdisketten 1-5

DM 25,-

WASEO-Designer-Disk

Jetzt schlägt's dreizehn!

WASEO bringt schon wieder etwas neues für alle Freunde des WASEO-Publishers. Die Designer-Diskette!

Hier finden Sie drei Programme, die Sie bisher sicher vergeblich suchten.

Einen **Photopräsentor** der Ihnen Ihre Photos in einer Art Diashow in verschiedenen Grafikauflösungen, abhängig von der Photogröße, auf den Bildschirm bringt.



Ein **Pageprinter**, der 8 (oder weniger) Bildschirm-Seiten zu einer kleinen Zeitung in DIN A6 auf ein einziges DIN A4-Blatt mit EPSON- und kompatiblen Druckern druckt, das Sie dann nur noch zusammenfallen müssen.

Den **Page designer** - womit Sie eine Seite mit mehreren gleichen Photos zu beliebigen Mustern gestalten und ausdrucken können (EPSON Drucker und kompatibel) ohne es mehrmals umständlich laden zu müssen!

Alles kinderleicht bedienbar, komfortabel und übersichtlich programmiert, incl. ausführlicher, leicht verständlicher Bedienungsanleitung!

Zögern Sie nicht lange - mit dieser Diskette machen Sie auf jeden Fall einen guten Fang!

Best.-Nr. AT 208

DM 24,-

3 Neue Bilderdisketten

Wieder 3 neue Bilderdisketten, die Ihre Sammlung an interessanten Grafiken erweitern. Gerade bei der Arbeit mit DTP ist es unverzichtbar, seine Werke mit guten Grafiken auszustücken. Da es bereits 5 Bilderdisketten gibt, bezeichnen wir diese mit den Nummern 6, 7, und 8.

Auf der Diskette 6 finden Sie Motive zum Thema Tiere, Menschen und Gesichter. Auf der Nummer 7 finden Sie auf bei den Diskettenseiten die Flaggen von vielen Nationen. Auf der Diskette 8 ist der Schwerpunkt Astrologie und Bildprogramme.

Bilderdisketten 6-8 Best.-Nr. AT 228

DM 16,-

Mit unserem ausführlichen DTP-Angebot stellen wir jeden zufrieden!!!

Falls Sie sich für Desktop Publishing interessieren, sind Sie bei uns an der richtigen Stelle.

Für alle Neuensteiger haben wir folgende DTP-Pakete:

Grundpaket

Waseo-Publisher, Zusatz-Set, 5 Bilderdisketten zum Preis von nur

Best.-Nr. AT 229

DM 64,90

Erweiterungspaket

Waseo-Designer Disk, Bilderdisketten 6-8 für nur

Best.-Nr. AT 230

DM 34,90

Grundpaket + Erweiterungspaket

Best.-Nr. AT 231

nur noch

DM 94,-

POWER PER POST, PF 1640, 7518 BRETTER, TEL. 07252/3058